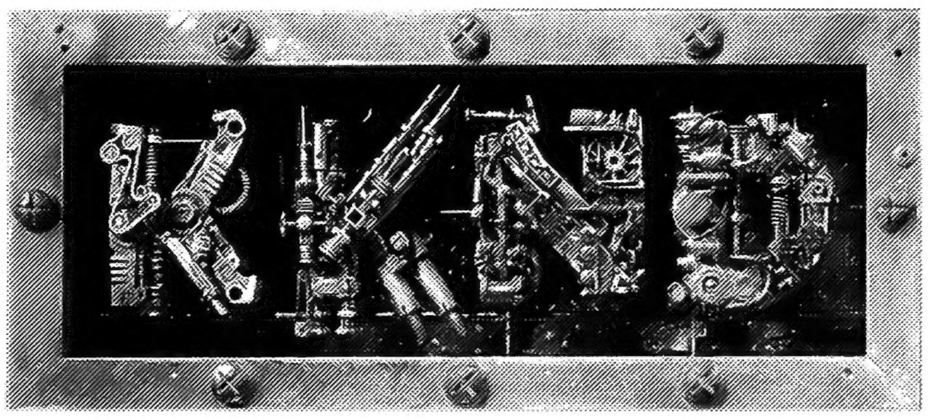
KIKAI
Deutsches Handbuch
Melbourne House



WARNUNG FÜR DIE BESITZER VON PROJEKTIONS-FERNSEHGERÄTEN:

Standbilder können die Bildröhre nachhaltig beschädigen oder Flecken auf der Phosphorschicht der Bildröhre verursachen. Vermeiden Sie wiederholte oder längere Benutzung der Großbildschirme durch Computerspiele.

EPILEPSIE-WARNUNG

BITTE LESEN SIE DIESE HINWEISE, BEVOR SIE DAS SPIEL BENUTZEN ODER IHRE KINDER DAMIT SPIELEN LASSEN.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt werden. Diese Personen können bei der Benutzung von Computer- oder Videospielen einen Anfall erleiden. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankheitsgeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben.

Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich bitte an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.

Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Computer- und Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Computer- bzw. Videospiels Symptome, wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen, auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel, und konsultieren Sie Ihren Arzt.

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Bildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Legen Sie bei der Benutzung eines Computer- oder Videospiels eine Pause von mindestens 10 - 15 Minuten pro Stunde ein.

INHALT

Minimale Systemvoraussetzungen 4

Vor der Installation 5

Installation 5

Erde: Was zur Hölle ist passiert? 6

Das Vielzweck-Hauptmenü 8

Weitere Optionen 9

Worum geht's eigentlich? 9

Ihr Ziel 9

Steuerungsübersicht 9

Ausbeutung der Erdölvorräte: Das Öl, die Ressourceneinheiten und Sie 10

Mobiler Ölbohrturm 11

Ressourceneinheiten 11

Die Tankwagen 11

Öl: Die Erläuterungsgrafik 12

Technologielevel 12

Der Globale Technologielevel 12

Der Lokale Technologielevel 13

Forschungslabor/Alchemie-Halle 13

Technologielevel erhöhen 13

Forschung abbrechen 14

Bedienung des Steuerungsfeldes 14

Einheiten rumkommandieren 16

Etwas auf die Beine stellen 17

Bei Null anfangen 18

Gebäude und Bauvorschriften 18

Instandhaltung und Reparaturen 19

Infiltration: Die Insider Geschichte 19

Technologiebunker: Die geheime Geschichte **20**
Gebäude **21**
Infanterie & Krieger **23**
Fahrzeuge & Tiere **27**
Verteidigungsanlagen **32**
Veteranen-Einheiten: Die Wunder der Kriegsneurose **33**
Zoff mit Ihren Freunden: Das Multiplayer-Spiel **34**
Multiplayer-Spiel starten 34
IPX: Netzwerk-Spiele 35
Modem-Spiel: Kampf über große Entfernungen 35
Serielles Spiel: Das Getümmel im Wohnzimmer 36
Der Client-Bildschirm 37
Der Multiplayer-Spielverlauf 38
Bündnisse 38
Problemlösungen **40**
Eine Boot-Diskette unter Windows® 95 erstellen **44**
Eine Boot-Diskette erstellen **44**
Technische Unterstützung **47**
Wie Sie die benötigten Informationen erhalten 48
Windows 3.1-Benutzer und andere 48
So erreichen sie uns online: 49
Mitarbeiter **49**
Die letzte Seite **52**

MINIMALE SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Hardware

- Pentium 75+
- 16 MB RAM+
- PCI oder Local Bus
- Triple-speed (3X) CD-ROM-Laufwerk
- SVGA-Anzeige und Grafikadapter mit mindestens 1 MB RAM (möglichst mit "linear frame buffer")
- Microsoft®-kompatible Maus und Tastatur
- Soundkarte (siehe weiter unten)
- Festplattenspeicher: Mindestens 27 MB freier Festplattenspeicher für eine teilweise Installation, 58 MB frei für eine vollständige Installation aller Missionen auf der Festplatte.

Software

- DOS Version 5.0 oder höher, ODER Windows® 95

Ein Hinweis für die Anwender früherer Windows-Versionen:

KKND läuft **nicht** unter den früheren Windows™-Versionen vor Windows® 95. Um **KKND** zu starten, müssen Sie in einem solchen Fall unter Umgehung von Windows Ihren Rechner im DOS-Modus booten. Die genaue Vorgehensweise entnehmen Sie bitte Ihrem Windows-Handbuch.

Sound

KKND verwendet HMI-Soundkartentreiber. Folgende Soundkarten werden unterstützt: Adlib™ Gold, Aria Chipset, Ensoniq™ Soundscape™, ESS AudioDrive, Gravis™ Ultrasound™, Gravis™ Ultrasound Max™, I/O Magic Tempo, Microsoft™ Sound System, NewMedia.WAVJammer, Pro Audio Spectrum 16, Reveal FX/32, Roland® RAP-10, Sound Blaster™, Sound Blaster™ Pro, Sound Blaster™ 16, Sound Blaster™ AWE32, Sound Galaxy NX Pro16, 100% Sound Blaster™-kompatible Soundkarten, Thunderboard, Toptek Golden 16 und Vibra 16.

Netzwerk

KKND kann von 2 bis 6 Spielern über ein IPX-Netzwerk gespielt werden.

Modem

Zum Spielen per Telefon benötigt jeder Spieler ein Modem mit mindestens 9600 Baud. Leider hat sich herausgestellt, daß zwei mit einem Faden verbundene Blechdosen für eine einwandfreie Datenübertragung ungeeignet sind.

Nullmodem

Wenn Sie gegen einen Freund spielen und dazu zwei Rechner direkt verbinden wollen, benötigen Sie ein Nullmodemkabel. Wenn dann jeder brav auf seinen eigenen Monitor schaut, besteht auch keine Gefahr, daß Sie sich gegenseitig die Köpfe einschlagen.

VOR DER INSTALLATION

Jedesmal, wenn Sie eine neue Software installieren, sollten Sie sich vergewissern, daß die volle Leistungsfähigkeit Ihrer Festplatte gewährleistet ist. Unter Windows® 95 sind dafür die Festplatten-Hilfsprogramme **SCANDISK** und **DEFRAGMENTIERUNG** vorgesehen.

Zuerst sollten Sie **SCANDISK** starten. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den **START**-Button. Ein Menü erscheint, über das Sie mit dem Mauszeiger nach oben fahren, um den Menüpunkt **PROGRAMME** hervorzuheben. Dadurch wird ein neues Menü aufgerufen, in dem Sie den Punkt **ZUBEHÖR** auswählen. Ein weiteres Menü erscheint, wo Sie den Menüpunkt **SYSTEMPROGRAMME** aufrufen. Im letzten Menü heben Sie schließlich **SCANDISK** hervor. Im Dialogfeld von **ScanDisk** wählen Sie **Standard**. Vergewissern Sie sich, daß das Kästchen vor **Fehler automatisch korrigieren** mit einem Häkchen versehen ist. Wählen Sie die Festplatte oder Partition aus, auf der Sie **KKND** installieren wollen (wenn Sie z.B. das Spiel auf der Festplatte C: installieren wollen, muß C: hervorgehoben sein). Sobald Sie alles korrekt eingestellt haben, klicken Sie auf **STARTEN**, um das Laufwerk zu überprüfen, und eventuelle Fehler beseitigen zu lassen.

Als Nächstes starten Sie **DEFRAGMENTIERUNG**. Rufen Sie erneut (wie zuvor beschrieben) das Menü **SYSTEMPROGRAMME** auf. Heben Sie Defragmentierung hervor. Wählen Sie das Laufwerk aus, auf dem Sie **KKND** installieren wollen, und klicken Sie dann auf **OK**.

INSTALLATION

Es geht los

Starten des Installationsprogrammes unter Windows® 95 mit Autorun:
Legen Sie die CD ein, und folgen Sie den Bildschirmanweisungen.

Starten des Installationsprogrammes unter Windows® 95 ohne Autorun:
Klicken Sie auf den Start-Button und wählen Sie **Windows-Explorer** aus dem Menü **Programme**. Wählen Sie dann das Verzeichnis Ihres CD-ROM-Laufwerkes aus, und rufen Sie mit einem Doppelklick das Programm **Installieren** auf.

Starten des Installationsprogrammes unter DOS: Geben Sie an der DOS-Eingabeaufforderung D: ein (sofern D der Kennbuchstabe Ihres CD-ROM-Laufwerkes ist), und drücken Sie **ENTER**. Nun geben Sie **INSTALL** ein und drücken erneut **ENTER**.

Videoeinstellungen

Das Installationsprogramm fragt Sie, ob Sie UNIVBE als Vesa-Treiber installieren wollen. Drücken Sie J wenn Sie einverstanden sind, oder N, sofern Sie lieber den Vesa-Treiber Ihrer Grafikkarte benutzen wollen.

Soundeinstellungen

Automatisch: Indem Sie auf dem Hauptbildschirm **Automatisch** auswählen, starten Sie den Versuch, Ihre Soundkarte und deren Einstellungen automatisch erkennen zu lassen. Beachten Sie, daß Ihr Rechner dadurch unter Umständen "Abstürzen" kann! Sollte dies vorkommen, müssen Sie den Rechner erneut booten, die vorherigen Schritte wiederholen und versuchen, die Soundkarte manuell einzurichten. Sobald die Einstellungen erfolgt sind, klicken Sie auf **Test**. Wenn Sie einen digitalisierten Sound hören, klicken Sie auf **OK**. Wenn nicht, klicken Sie auf **Abbrechen**, um die korrekten Einstellungen von Hand einzugeben.

Manuell: Wählen Sie Ihren Soundkarten-Typ aus der Liste aus. Auf dem dadurch aufgerufenen Einstellungsbildschirm klicken Sie auf **Andere Karte**, sofern Sie sich geirrt haben, oder **Automatische Einstellung**, damit das Installationsprogramm versucht, die Einstellungen für Ihren Rechner automatisch herauszufinden. Falls Sie die richtigen Einstellungen kennen, klicken Sie auf die entsprechenden Werte unter **PORT**, **IRQ** und **DMA**. Wenn Sie nach einem Klick auf **Test** einen Sound hören, klicken Sie auf **OK**. Wenn nicht, lesen Sie bitte unter Problemlösungen weiter.

Andere Einstellungen

Folgen Sie den Anweisungen zur Eingabe des Kennbuchstabens Ihres CD-ROM-Laufwerkes und des Installationsverzeichnisses. Entscheiden Sie sich anschließend für die Minimal- oder Maximal-Installation. Die Minimal-Installation benötigt zwar nur ungefähr 27 MB freien Festplattenplatz, dafür dauert es aber länger, bis die einzelnen Missionen im Ein-Spieler-Modus geladen sind. Die Maximal-Installation belegt 58 MB und kopiert sämtliche Ein-Spieler-Missionen auf Ihre Festplatte.

Jetzt können Sie auf einen Blick alle Ihre Einstellungen überprüfen. Wenn Sie an dieser Stelle auf **Nein** klicken, beginnen Sie die ganze Prozedur von vorn. Mit einem Klick auf **Ja** starten Sie die Installation. Sobald der untere Installationsbalken sein Ende erreicht hat, können Sie sich anhand der Textdatei README.TXT über eventuelle Änderungen informieren, die in letzter Minute vorgenommen wurden.

Siehe da, Sie haben es geschafft! Sie müssen nur noch an der DOS-Eingabeaufforderung **KKND** eingeben, und schon sind Sie mitten im Spiel! Wenn Anwender von Windows® 95 in Zukunft starten wollen, müssen sie nur einen Doppelklick auf das Icon zu **KKND**.exe ausführen, das im **Windows-Explorer** im Ordner des Installationslaufwerkes zu finden ist.

Einstellungen ändern

Um die Einstellungen nach der Installation des Spiels zu ändern, rufen Sie das Installationsprogramm wie zuvor beschrieben auf. Sie können Ihr System dann neu konfigurieren, indem Sie die aktuellen Einstellungen **korrigieren**, oder völlig neu **installieren**.

KKND deinstallieren

Um **KKND** zu deinstallieren, kopieren Sie die Datei KILLKKND.BAT in das Grundverzeichnis und starten Sie das Programm durch Eingabe von KKND <Pfad, unter dem Sie **KKND** installiert haben>.

ERDE: WAS ZUR HÖLLE IST PASSIERT?

Die Vergangenheit

Niemand weiß, wer den ersten Stein geworfen hat. Eines ist jedoch klar, es war ein äußerst großes und niederträchtiges Exemplar, auf dem unübersehbar "Warnung – Nuklearer Sprengkopf" zu lesen war. Nach diesem ersten Schlag regneten noch viele Sprengköpfe vom Himmel. Nach einer Woche hatte nur noch ein kümmerlicher Rest der Menschheit überlebt. Ein paar verstreute Existenzen überlebten an der Erdoberfläche, während die anderen beim ersten Anzeichen eines bevorstehenden nuklearen Krieges sich in unterirdischen Anlagen verkrochen und von den direkten Auswirkungen verschont blieben. Die meisten Erdbewohner fielen jedoch den Angriffen zum Opfer, so daß nur noch zwei "Arten" übrig blieben, die Überlebenden und die Mutanten.

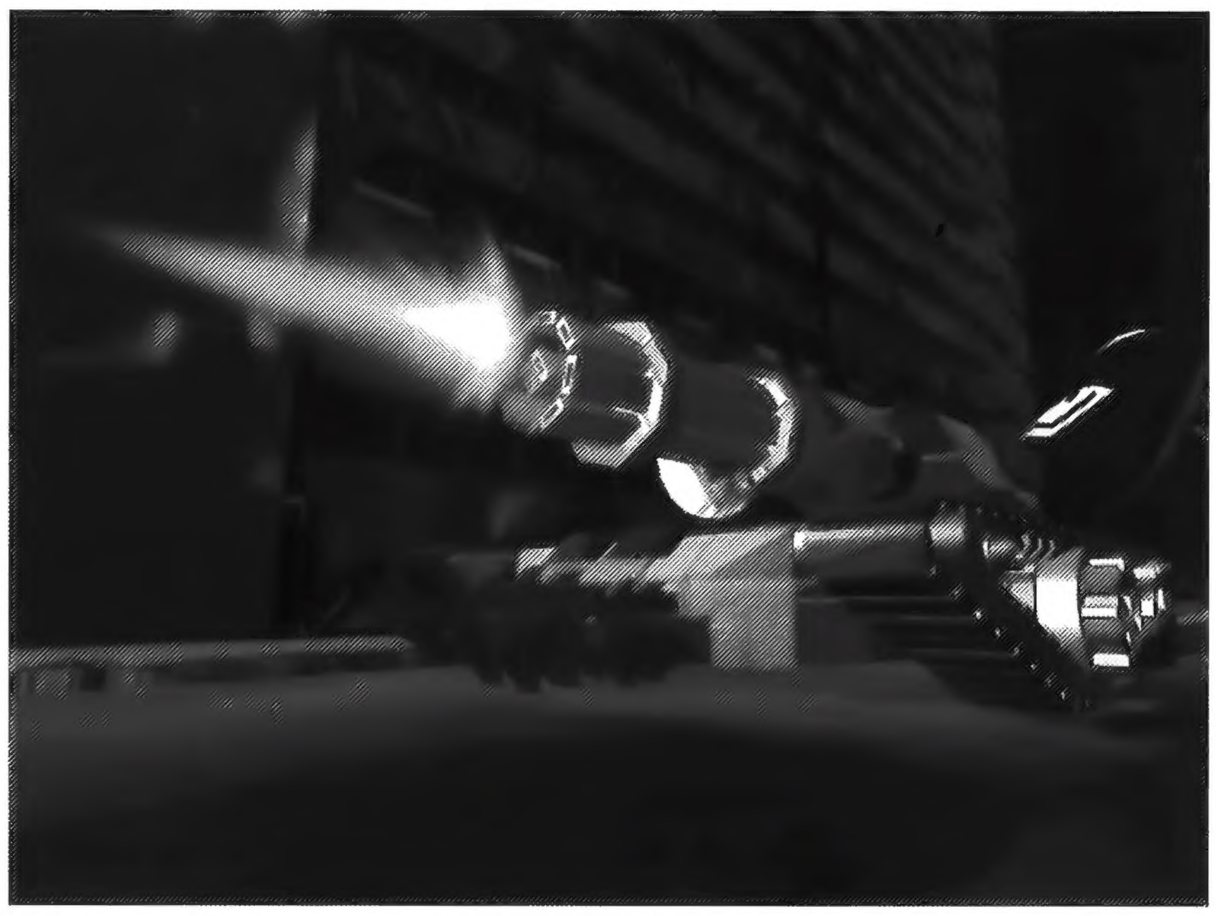
Die Überlebenden

Die Überlebenden hausten 60 Jahre lang im Untergrund, wo sie recycelte Nahrung essen mußten. Man kann sich lebhaft vorstellen, was für ein hartes Los das gewesen sein muß. Überraschenderweise war jedoch nicht der karge Speiseplan dafür verantwortlich, daß sie sich entschlossen, sich die Erde wieder untertan zu machen. Der eigentliche Grund war ein eklatanter Mangel an Materialien, die benötigt wurden, um die vom rapiden Verfall bedrohten technischen Anlagen zu reparieren. Die meisten Maschinen waren dem Krieg zum Opfer gefallen. Das, was noch verwertbar war, wurde für den Bau von Lebenserhaltungssystemen ausgeschlachtet. Fast das gesamte Know-how war noch vorhanden. Das einzige, was fehlte, waren die nötigen Ressourcen - und vielleicht ein kleines Sonnenbad. Die Überlebenden schlossen sich zu einer militärischen Organisation zusammen und nun werden Sie wohl alles daran setzen, die Erdoberfläche zu erobern und "Das verseuchte Land von den dreckigen, stinkenden Mutanten und Ihren Behausungen zu reinigen." So oder ähnlich lassen sich die glorreichen Ziele der Überlebenden zusammenfassen.

Die Mutanten

Da ihnen ein anständiger Sunblocker fehlte, kam es zu üblen Mutationen bei der auf der Erdoberfläche lebenden Bevölkerung. Diese Kreaturen, die sich schließlich selbst "Die Mutanten" nannten, mußten sich gegen ebenfalls mutierte Bestien und Pflanzen verteidigen. Obwohl es ihnen im Laufe der Zeit gelang, einige dieser "Abarten" zu zähmen, hatten sie dennoch alles andere als ein gutes Leben. Die Gehirne der mutierten Krieger wurden unter der intensiven Sonnenbestrahlung zwar nicht gerade gekocht, aber wohl doch ein bißchen zu heiß in ihrem eigenen Saft gebadet. Die Mutanten begannen allmählich zu glauben, daß die völlige Zerstörung der Erdzivilisation das Werk wütender Götter gewesen sei. Sie sahen darin eine Heimsuchung, mit der den Menschen ihr niederträchtiges, wissenschaftliches und politisches Handwerk gelegt werden sollte. Es ist also nicht verwunderlich, daß die Mutanten nicht allzu erfreut reagieren, wenn aus ihrer Sicht die Gefahr droht, daß die Erde zu den alten Herrschaftsstrukturen zurückkehren könnte. Sie werden mit allen Mitteln versuchen, dies zu verhindern. Mit aller Kraft.

Die Gegenwart



Seit der erste Überlebende seinen strahlenden hellhäutigen Kopf in die große weite Welt der Erdoberfläche hinausstreckte, gab es Ärger. Die Überlebenden wollen das zurückfordern, was ihrer Meinung nach rechtmäßig ihnen, den wahren Menschen, gehört. Die Mutanten wollen die Überlebenden zurückschlagen, um ihren Planeten zu retten. Sie sind der festen Überzeugung, daß eine erneute Herrschaft der Menschen eine noch fürchterlichere Heimsuchung nach sich ziehen würde. Der Krieg ist also unvermeidlich. Für den Krieg wird eine Kriegsmaschinerie gebraucht, und diese wiederum läuft nicht ohne Öl. Öl ist ein wichtiger und gleichzeitig seltener Rohstoff. Daraus folgt: Haste Öl, haste Macht. Es ist ganz einfach. Wer den Krieg gewinnt, der beherrscht auch die nahezu völlig verwüstete Erdoberfläche. Nicht, daß dies ein toller Gewinn wäre, aber viel mehr gibt es leider nicht, um das es sich zu kämpfen lohnt.

DAS VIELZWECK-HAUPTMENÜ

Im Hauptmenü werden Ihnen verschiedene Optionen angeboten, als da wären:

Neues Spiel

Ob Sie's glauben oder nicht, hiermit starten Sie ein neues Spiel. Nachdem Sie auf diesen Button geklickt haben, werden Ihnen zwei Armeen präsentiert, die Sie im Spiel befehligen können.

Klicken Sie entweder mit der linken Taste auf die Überlebenden (links) (die militärisch organisierten, aber trotzdem recht normal aussehenden Leute aus dem Untergrund) oder auf die Mutanten (rechts) (die in Stämmen lebenden, mutierten Kreaturen von der Erdoberfläche). Daraufhin werden Sie sofort mit der ersten Missionsbesprechung der jeweiligen Seite konfrontiert. Dann heißt es: Auf ins Getümmel!

Spielstand laden

Hiermit erhalten Sie Zugriff auf früher gespeicherte Spielstände. Wandern Sie mit Hilfe der Bildschirmpfeile durch die Liste, und klicken Sie auf den Spielstand, von dem Sie sich größeren Ruhm erhoffen. Klicken Sie dann auf "Laden".

Mission aufnehmen

Diese Option erlaubt es Ihnen, eine bereits abgeschlossene Mission erneut zu spielen. Der Button am oberen Rand schaltet zwischen den Missionen der Überlebenden und der Mutanten um. Klicken Sie auf die gewünschte Mission und anschließend auf OK.

Multiplayer-Spiel

Hiermit wird Ihnen der Zugang zur äußerst unterhaltsamen Arena für Multiplayer-Spiele gewährt, wo Sie unschuldig lächeln dürfen, während Sie die Einheiten Ihrer Freunde Stück für Stück zerpflücken. Genaueres dazu, wie Sie Ihre Freundschaften aufs Spiel setzen können, erfahren Sie in dem umfassenden Abschnitt zum Multiplayer-Spiel.

Beenden

Je nachdem, unter welchem Betriebssystem Sie das Spiel gestartet haben, ist dies der Ausgang zu DOS oder Windows95™.

Tastaturbelegung

Mit den Pfeiltasten Ihres Ziffernblocks wandern Sie ebenso wie mit TAB und SHIFT-TAB durch die Optionen. Die Leertaste erfüllt den gleichen Zweck wie die ENTER-Taste.

Weitere Optionen

Spielstand speichern

Im Spiel klicken Sie auf den **Optionen-Button** aus der Symbolleiste. Klicken Sie auf **Spielstand** speichern, und wandern Sie mit Hilfe der Bildschirmpfeile die numerierte Liste rauf und runter, bis Sie die Speicherposition erreicht haben, die Sie verwenden wollen. Führen Sie nun einen Doppelklick auf diese Speicherposition aus. Doppelklicken Sie dann auf den Button Spielstand speichern und geben Sie einen Namen für diesen Spielstand ein. Drücken Sie anschließend **ENTER**, und schon haben Sie Ihren Spielstand gespeichert. Klicken Sie auf **Zurück zum Spiel**, um zum Kampf um die Vorherrschaft zurückzukehren.

Worum geht's eigentlich?

Ihr Ziel

Vor jeder Mission erhalten Sie eine detaillierte Einsatzbeschreibung über Ihr mobiles Kommunikationssystem. Ihre allgemeinen Instruktionen lauten, ausreichend Öl zu finden und zu fördern, um Ihre Truppen, Gebäude und Fahrzeuge einsatzbereit zu halten, und dann die Gegenseite in Grund und Boden zu stampfen. Wie die Erdölvorräte ausgebeutet werden, wird unter "Ausbeutung der Erdölvorräte" abgehandelt. Wer hätte das gedacht?

Steuerungsübersicht

Linke Maustaste

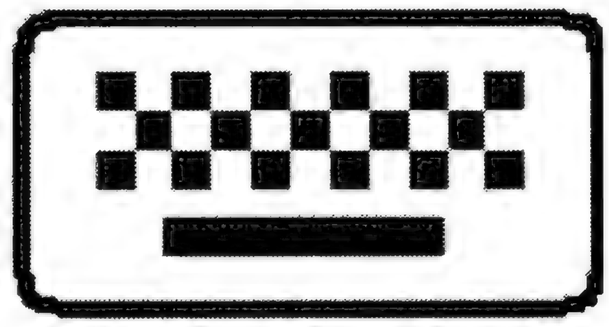
- **Auswählen**: Auf eine Einheit klicken, oder einen Auswahlrahmen um mehrere Einheiten herum ziehen.
- **Status**: Auf eine Einheit klicken, um deren Statusbalken anzeigen zu lassen (Schadenspunkte usw.)
- **Bewegen**: Nach dem Auswählen einer Einheit/Gruppe auf die Kartenposition klicken.
- **Angreifen**: Nach dem Auswählen einer Einheit/Gruppe auf eine gegnerische Einheit/Gebäude klicken. Um eine Ihrer eigenen oder verbündeten Einheiten/Gebäude anzugreifen, halten Sie die **ALT-Taste** gedrückt, bevor Sie auf die Einheit oder das Gebäude klicken.

Rechte Maustaste

- **Schnell Scrollen**: Halten Sie im Spielverlauf diese Taste gedrückt, und bewegen Sie gleichzeitig den Cursor.
- **Auswahl aufheben**: Klicken Sie auf einen beliebigen Punkt des Einsatzgebietes. In gleicher Weise wird mit einem Doppelklick auch die **Informationsfunktion** aufgehoben.
- **Produktion einstellen**: Das passiert, wenn Sie auf einen Produktions-Button klicken.

Tastatur

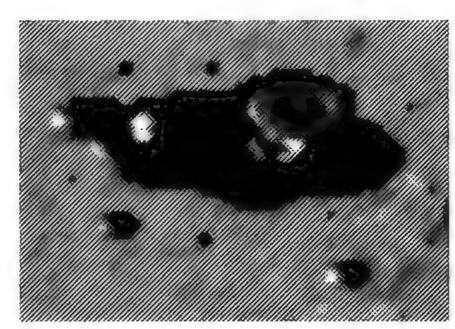
- **Bündnis:** Klicken Sie auf **A** und dann auf die gewünschte gegnerische Einheit (nur für Netzwerk-Spiele).
- **Gruppen zuordnen:** Halten Sie **CTRL** und drücken Sie eine Ziffer (1, 2,...0), um ihr eine Gruppe zuzuordnen.
- **Gruppe aufrufen**: Drücken Sie eine reservierte Ziffer (1,2...0), um die darunter zusammengefaßte Gruppe aufzurufen.
- **Spielmenü**: Mit **ESC** gelangen Sie während eines Spiels zum Hauptmenü.
- **Einen Bildschirm zurück**: Drücken Sie während der Spielvorbereitungen **ESC**, wenn Sie einen Bildschirm zurückgehen wollen.
- **Nächster Button**: Das Drücken von **TAB** bringt Sie während der Spielvorbereitungen zum nächsten Button.
- **Vorheriger Button**: Gleichzeitiges Drücken von **SHIFT+TAB** läßt Sie während der Spielvorbereitungen einen Button zurückwandern.
- **Auswahl bestätigen**: Drücken Sie **ENTER**, um während der Spielvorbereitungen eine Option zu aktivieren.



AUSBEUTUNG DER ERDÖLVORRÄTE: DAS ÖL, DIE RESSOURCENEINHEITEN UND SIE

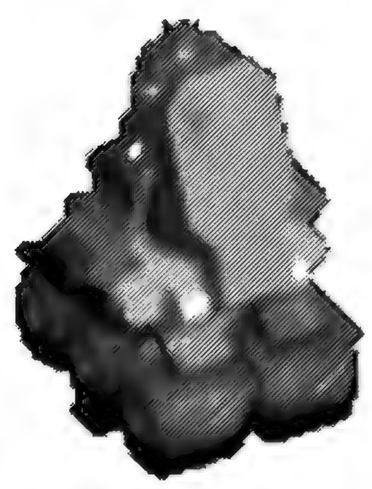
Jedermann braucht Öl. Es schmiert Maschinen und treibt sie an, sorgt dafür, daß Pasta nicht zusammenklebt und gibt Ihrer Frisur genau den coolen Touch, auf den jeder post-apokalyptische Single scharf ist. Doch woher nehmen, wenn nicht stehlen?

Das Öl lagert in unterirdischen Reservoirs und tritt dort zutage, wo die Erdkruste am Schwächsten ist. Obwohl die einzelnen Vorkommen an der Oberfläche alle gleich aussehen, ist ihr Ölvorrat doch unterschiedlich groß. Wie dem auch sei, es ist immer ein Grund zur Freude, irgendwo das schmierige schwarze Zeug blubbern zu sehen.



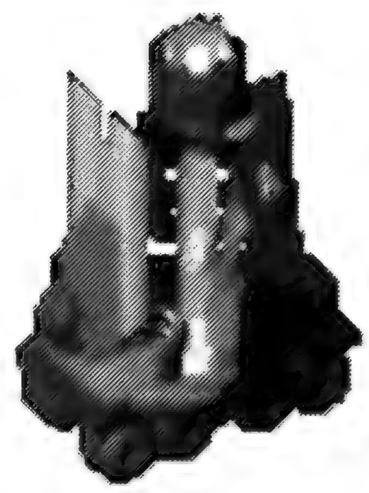
Mobiler Ölbohrturm

Mit einem Maschinenschuppen bei den Überlebenden oder einer Schmiede bei den Mutanten sind Sie in der Lage, einen Mobilen Ölbohrturm zu bauen.

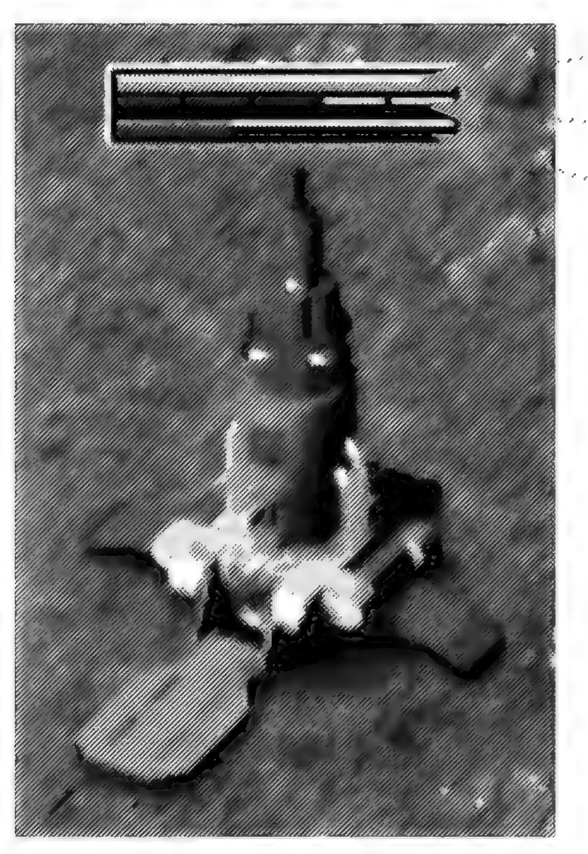


Ein Bohrturm der Überlebenden

Gehen Sie mit diesen Geräten auf Ölsuche. Sobald Sie eine freie Zapfstelle im Gelände entdecken, befehlen Sie Ihrem Bohrturm, sich dort niederzulassen. Der Bohrturm verwandelt sich daraufhin in einen monströsen Ölförderturm und beginnt, die Erde auszusaugen. Über der Einheit informiert eine kleine Anzeige über so wissenswerte Dinge wie den verbleibenden Ölvorrat, die Trefferpunkte des Förderturms und die Anzahl der Verteidiger in der Anlage. Denken Sie daran, daß ein Ölförderturm, sobald er errichtet wurde, sich nicht mehr bewegen läßt. Daran gibt's nichts zu rütteln.



Ein Bohrturm der Mutanten



Verbleibende Trefferpunkte
Anzahl der Verteidiger
Verbleibender Ölvorrat

Die errichteten Ölfördertürme Überlebender (links) und Mutant (rechts)

Ressourceneinheiten

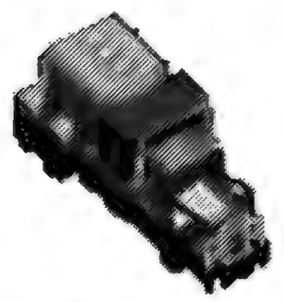
Öl, das zu einem Kraftwerk gebracht wird, wird dort in Ressourceneinheiten umgewandelt. Dabei handelt es sich um eine Art Währung, mit der die Erschaffung neuer und die Reparatur bestehender Einheiten finanziert wird. Wenn dann noch genug für Sie übrig bleibt, können Sie es sich vielleicht leisten, in einen Pelzmantel gehüllt mit einem kleinen, rattenähnlichen Hündchen Gassi zu gehen.

Die Tankwagen

Tankwagen transportieren Ihr Öl von den Fördertürmen zu den Kraftwerken. Als Bonus erhalten Sie zu jedem von Ihnen errichteten Kraftwerk einen Tankwagen. Auf einem höheren Technologielevel (siehe weiter unten) können Sie zusätzliche Tankwagen bauen, um den Öltransport zu beschleunigen.

Mutant

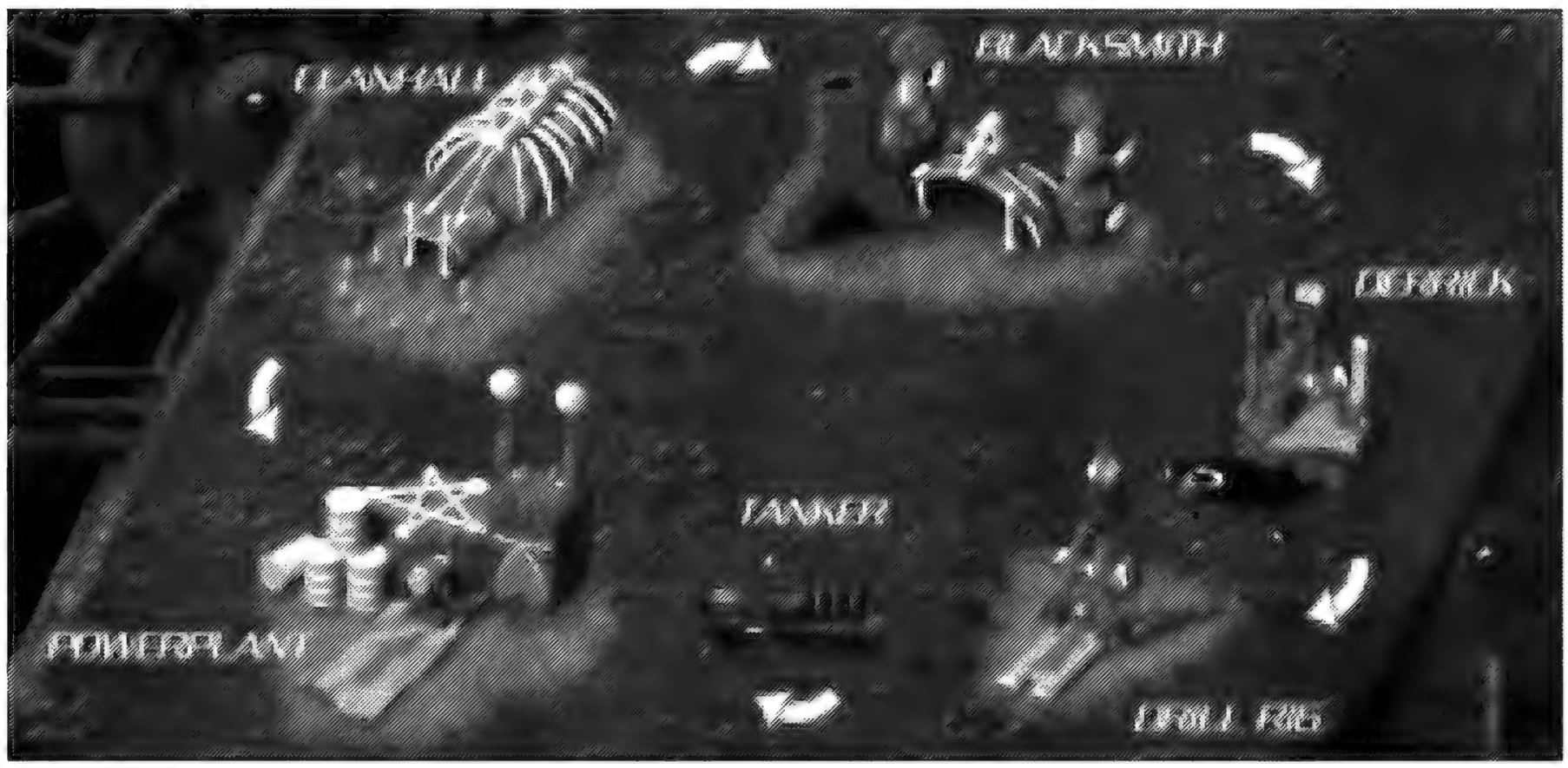
Neu gebaute Tankwagen fahren geradewegs zum nächsten Ölförderturm, sofern sie keinen anderslautenden Befehl erhalten. Sie pendeln dann zwischen diesem und Ihrem Stammkraftwerk hin und her, bis die Ölvorräte erschöpft sind. Wenn dies geschieht, kehren sie zur Basis zurück und klagen über den plötzlichen Beschäftigungsmangel. Tankwagen lassen sich zu verschiedenen Ölfördertürmen dirigieren.



Überlebender

Öl: Die Erläuterungsgrafik

Führen Sie sich diese kurze Demonstration des Ölförderungsprozesses aus der Sicht der Mutanten zu Gemüte. Für die Überlebenden müssen Sie Clan-Halle durch Vorposten und Schmiede durch Maschinenschuppen ersetzen.



Ausgangspunkt für alle Aktionen ist die Clan-Halle, denn ohne sie läuft nichts. Erst wenn Sie eine Clan-Halle errichtet haben, können Sie ein Kraftwerk bauen, zu dem wiederum ein Tankwagen gehört. Die Schmiede und einen Bohrturm sollten Sie ebenfalls erst nach der Clan-Halle errichten. Der Bohrturm wird über einer Ölquelle abgesetzt und entwickelt sich dann zu einem Ölförderturm. Der Tankwagen transportiert nun das Öl zum Kraftwerk, wo dieses in Ressourceneinheiten umgewandelt wird. Ach ja, und wie wir alle wissen, ist das Stirnbein mit dem Nasenbein verbunden. Ob das allerdings etwas mit der Ölförderung und -verarbeitung zu tun hat, ist äußerst fraglich.

Technologielevel

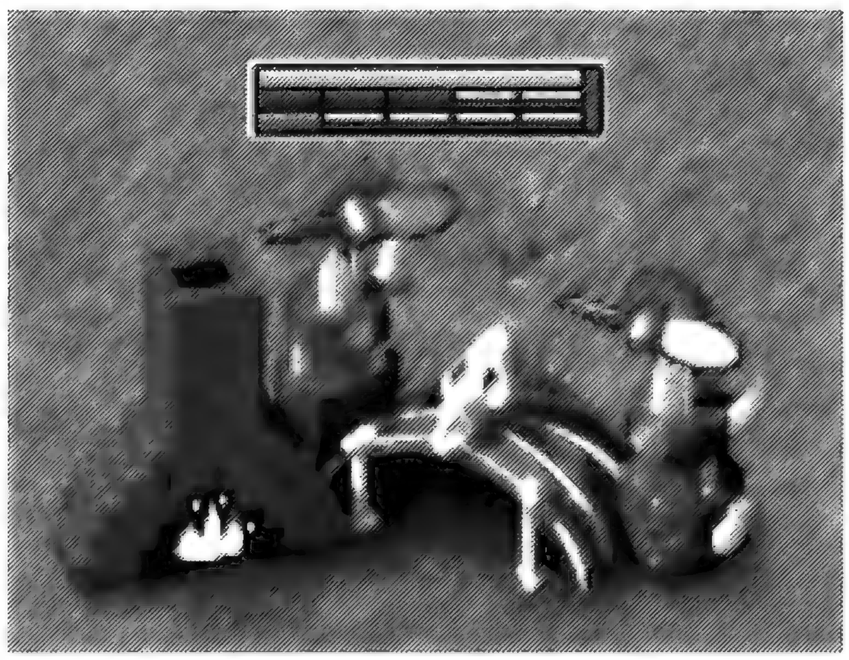
Vom jeweiligen Technologielevel hängt es ab, welche Technologien Sie in einer Mission nutzen können. Je komplexer das Fahrzeug, Tier oder die Einheit ist, desto höher muß der Technologielevel sein.

Es existieren zwei verschiedene Technologielevel, der Globale und der Lokale.

Der Globale Technologielevel

Schlaue Köpfe arbeiten ständig an der Verbesserung bestehender und Entwicklung neuer Technologien. Während Sie bei Ihren Missionen voranschreiten, werden diese Leute weitere Ideen entwickeln. Die Ergebnisse spiegeln sich in der Komplexität von Einheiten, Gebäuden und Fahrzeugen wieder, die Sie zum jeweiligen Zeitpunkt bauen können. Was Sie tatsächlich in einer gewissen Situation bauen können, bestimmt...

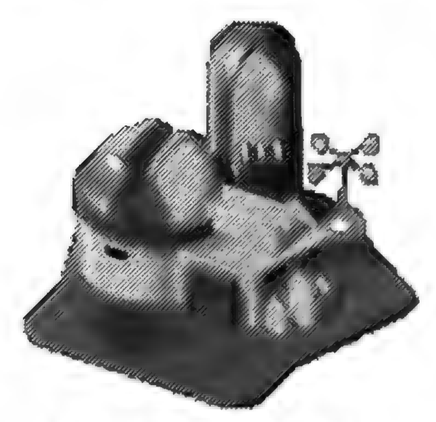
Der Lokale Technologielevel



Wenn Sie zum ersten Mal ein Gebäude konstruieren, befindet es sich noch auf dem niedrigsten Technologielevel. Es kann nur die einfachsten Einheiten, Fahrzeuge usw. produzieren. Der Technologielevel von Gebäuden läßt sich jedoch bis zum im jeweiligen Level möglichen Maximum erhöhen, so daß auch komplexere Einheiten produziert werden können. Dazu muß ein Forschungslabor oder eine Alchemie-Halle existieren.

Der Statusbalken eines Gebäudes mit den Trefferpunkten (Oben), der Anzahl an Verteidigern im Gebäude (Mitte) und dem momentanen Lokalen Technologielevel (Unten)

Forschungslabor/ Alchemie- Halle



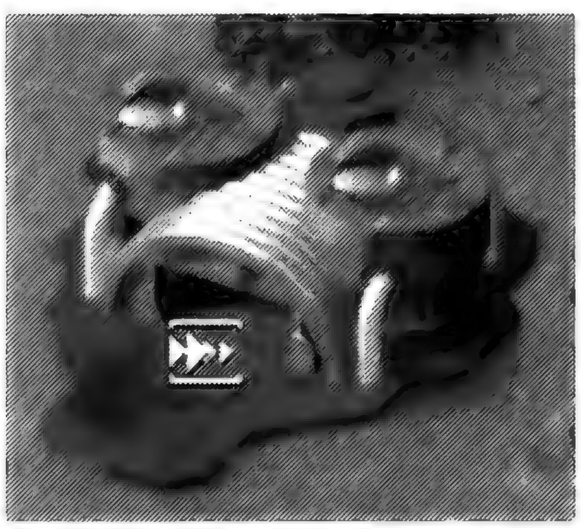
Forschungslabor der Überlebenden

Durch den Bau eines Forschungslabors (Überlebende) oder einer Alchemie-Halle (Mutanten) schaffen Sie die Voraussetzung für eine Steigerung des Technologielevels. Betrachten Sie es als ersten Schritt, um mehr aus sich selbst zu machen.

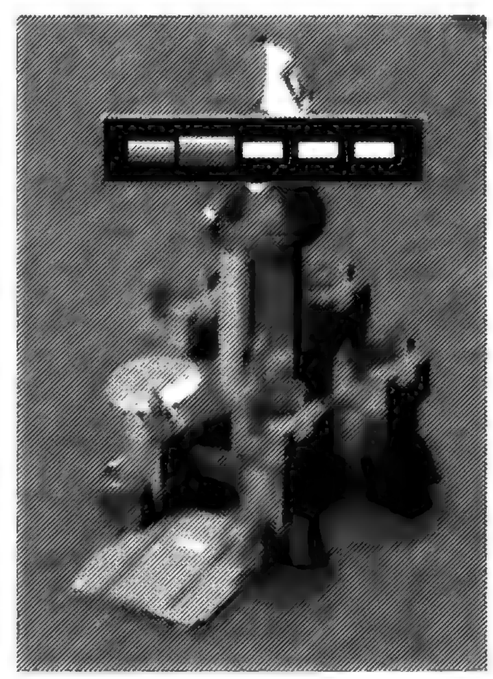
Alchemie-Halle der Mutanten

Technologielevel erhöhen

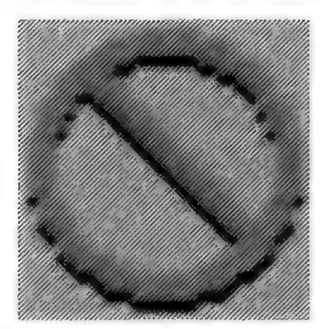
Um den Technologielevel eines Gebäudes zu erhöhen, klicken Sie auf das Forschungslabor oder die Alchemie-Halle und bewegen anschließend den Cursor auf das gewünschte Gebäude. Wenn dieses sich aufrüsten läßt, verwandelt sich der Cursor in weiße Forschungspfeile, wie auf dem Bild des schon bald leistungsfähigeren Maschinenschuppens der Überlebenden zu erkennen ist. Klicken Sie auf das Gebäude, um mit der Forschung zu beginnen, was durch ein pulsierendes Icon über dem ebenfalls bald ausgebauten Vorposten angezeigt wird.



Der "Forschung möglich"-Cursor

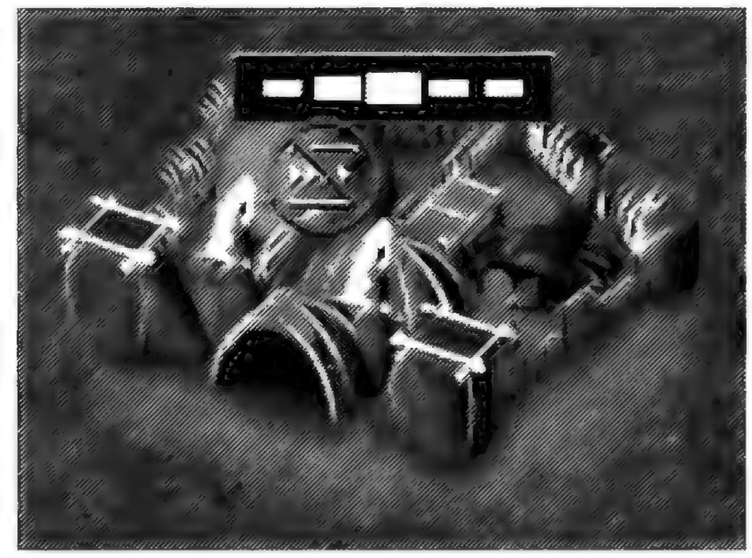


Das Forschungs-Icon. Wenn alle fünf Segmente farbig pulsieren, wird der Technologielevel des Gebäudes um eins erhöht.



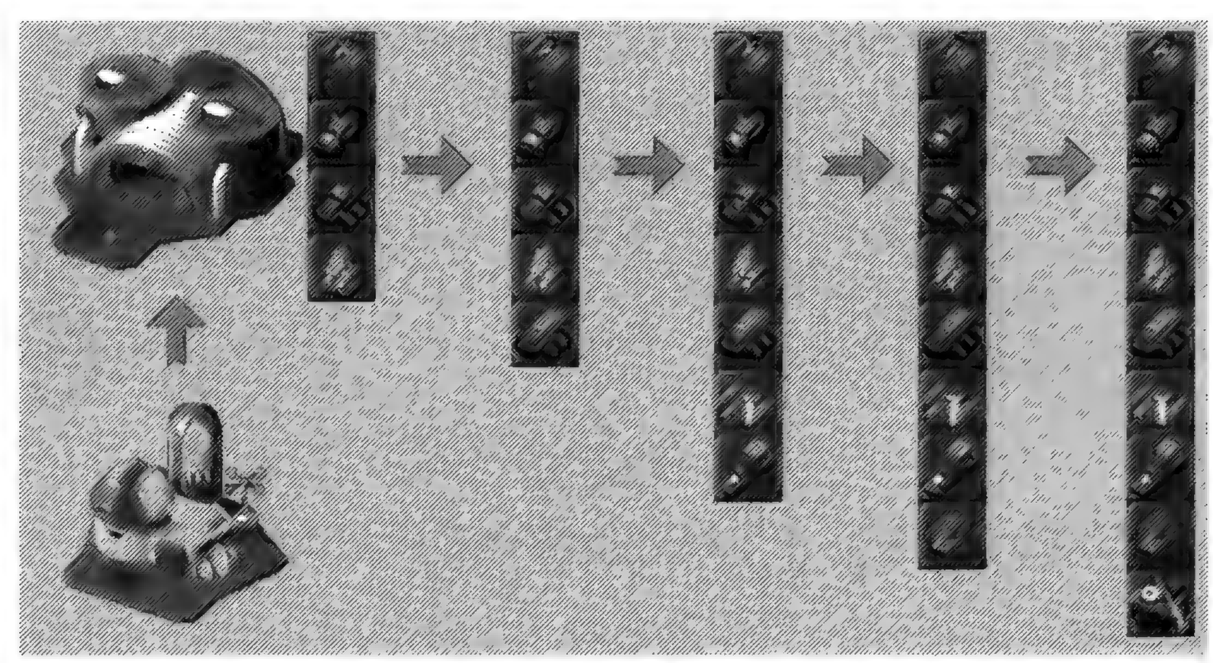
Sobald das Icon vollständig farbig ausgefüllt pulsiert, ist die Forschung abgeschlossen und der Technologielevel des Gebäudes wird um eins erhöht. Beachten Sie jedoch, daß Sie nur jeweils ein Gebäude ausbauen können. Außerdem werden Sie feststellen, daß ein "Nichts geht mehr"-Cursor angezeigt wird, wenn ein Gebäude bereits den höchstmöglichen Technologielevel erreicht hat, so wie das Exemplar zur Linken. Das Symbol ähnelt ein wenig dem "Nicht Rauchen"-Zeichen, nur daß es in diesem Fall eher "Nicht Denken" bedeutet.

Forschung abbrechen



Wenn Sie den Cursor auf ein Gebäude bewegen, das gerade als Forschungsobjekt fungiert, verwandelt dieser sich in einen "Forschung abbrechen"-Cursor. Klicken Sie damit auf das Gebäude, falls Sie die Forschung abbrechen wollen. Allerdings sollte es Ihnen zu denken geben, daß Sie dadurch alle beim aktuellen Aufrüstungsprojekt verbrauchten Forschungseinheiten verlieren.

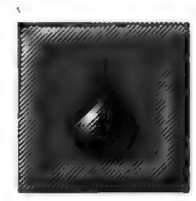
Forschung am Beispiel der Überlebenden. Klicken Sie zuerst auf das Forschungslabor und dann auf das gewünschte Gebäude, um mit der Forschung zu beginnen.



Jede Steigerung des Technologielevels bewirkt, daß neue Einheiten gebaut werden können.

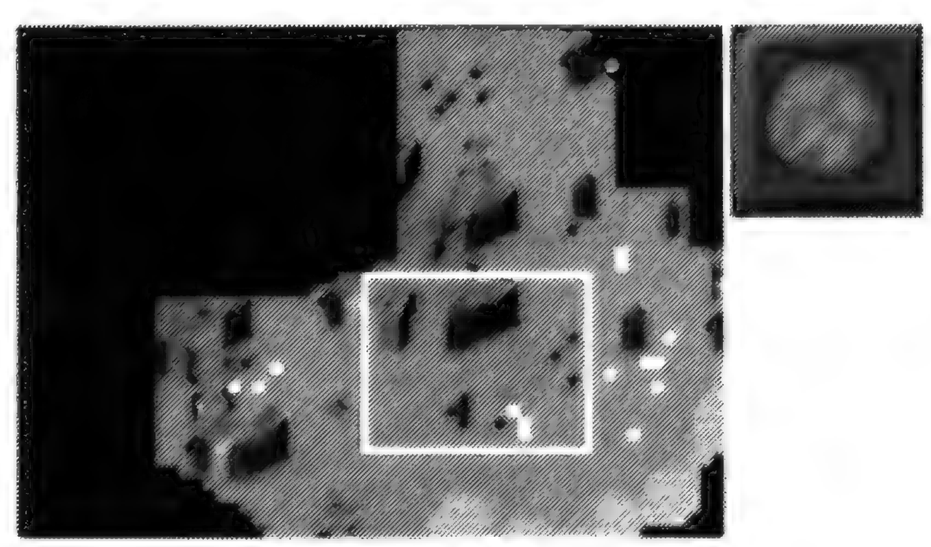
Bedienung des Steuerungsfeldes

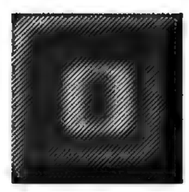
Die Symbolleiste auf dem Bildschirm ist im Verlauf jeder Mission aktiv. Gemütlich wartet es auf der rechten Seite des Hauptbildschirms auf Befehle. Darin enthalten sind einige sehr praktische Buttons, als da wären:



Ressourcen: Schaltet die Anzeige Ihres Vorrates an Ressourceneinheiten ein und, wenn der Anblick zu schmerzhaft ist, auch wieder aus.

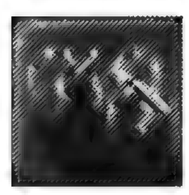
Radar: Der Radar-Button ruft eine Übersicht des Missionsgebietes auf oder blendet sie aus. Die einfache Karte, auf der unerforschtes Terrain und Ihre eigenen Einheiten zu sehen sind, steht zur Verfügung, sobald Sie Ihren Vorposten oder Ihre Clan-Halle zum Technologielevel 2 ausgebaut haben. Nach einer weiteren Aufrüstung des Vorpostens oder der Clan-Halle ist das Radar zusätzlich in der Lage, gegnerische Einheiten anzuzeigen. Mit einem einfachen Klick auf einen Punkt der Miniaturkarte können Sie die Hauptanzeige schnell auf ein Gebiet zentrieren, das Sie einsehen wollen. Beachten Sie jedoch, daß Sie auf dieser kleinen Karte nichts selektieren und auch keine Marschbefehle erteilen können.





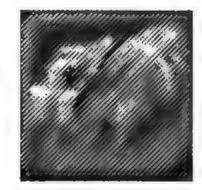
Optionen: Hierüber wird das Optionenmenü von **KKND** aufgerufen. Dort haben Sie die Möglichkeit, weitere Optionen aufzurufen (Sound und Maus), einen Spielstand zu laden oder abzuspeichern, eine Zusammenfassung der aktuellen Missionsbesprechung zu wiederholen, zum gegenwärtigen Spiel zurückzukehren, die laufende Mission von vorne zu beginnen oder zum Hauptmenü zu gehen.

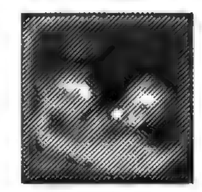
Information: Wenn Sie auf diesen Button klicken, verwandelt sich der Cursor in ein Fragezeichen. Das ist jedoch noch nicht alles. Sie können den Namen einer Einheit herausfinden, wenn Sie den Cursor über ihr schweben lassen. Mit einem Rechtsklick heben Sie diese Funktion wieder auf. Denken Sie in diesem Zusammenhang auch daran, daß Sie sich durch einen Linksklick auf eine Einheit deren Gesundheit, Technologielevel usw. anzeigen lassen können.



Infanterie ausbilden (oben)/Krieger ausbilden (unten): Gewährt Zugriff auf ein Erweiterungsmenü mit allen verfügbaren Infanteristen/Kriegern (sofern Sie einen Vorposten oder eine Clan-Halle besitzen). Klicken Sie auf einen Erweiterungsbutton, um mit dem Training zu beginnen. Sie können durch mehrmaliges Klicken bis zu neun Einheiten automatisch hintereinander ausbilden lassen (siehe unteres Bild). Wenn Sie mehr als neun Einheiten gleichzeitig trainieren, starten Sie den Dauermodus, in dem solange Einheiten produziert werden, bis die Ressourcen erschöpft sind oder die Produktion abgebrochen wird (mit einem Rechtsklick auf den entsprechenden Button). Sobald der Fortschrittsbalken voll ist, hüpft die neue Einheit aus dem/der zugehörigen Vorposten/Clan-Halle. Mit einem Rechtsklick auf den passenden Button brechen Sie die Ausbildung einer Einheit ab. Mehrere Rechtsklicks brechen die ganze Trainingsschlange ab und geben Ihnen die noch nicht ausgegebenen Ressourceneinheiten zurück. Falls Sie mehrere Vorposten/Clan-Hallen besitzen, werden folgerichtig auch mehrere Erweiterungsmenüs geöffnet. Jede dieser Säulen läßt sich anhand ihrer Farbe dem entsprechenden Gebäude zuordnen, das durch einen identisch gefärbten Balken an der Seite seines Statusbalkens identifiziert werden kann.

Fahrzeuge bauen (oben)/Fahrzeuge bauen und Tiere trainieren (unten): Hiermit wird genauso verfahren, wie beim Ausbilden von Infanterie, nur daß dieses Erweiterungsmenü von einer Säule mit Fahrzeugen gebildet wird, sofern Sie bei den Überlebenden einen Maschinenschuppen oder bei den Mutanten eine Schmiede gebaut haben. Wenn Sie ein Mutant sind und ein Bestien-Gehege angelegt haben, erhalten Sie eine zusätzliche Säule mit Tieren, die Sie trainieren können. Wie zuvor lassen sich mehrere Produktions- und Ausbildungsanlagen durch ihre Farbkodierung den entsprechenden Erweiterungsmenüs zuordnen.



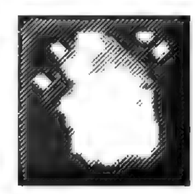


Gebäude bauen: Um ein Gebäude zu errichten, klicken Sie auf den entsprechenden Bau-Button dieses Erweiterungsmenüs. Sobald Sie nun mit dem Cursor auf die Hauptanzeige wandern, erscheint dieser als ein schemenhaftes Abbild des Gebäudes. Klicken Sie mit diesem Umriß auf die Stelle, an der Sie bauen wollen, und die Konstruktion wird aufgenommen (sofern keine Hindernisse im Weg sind). Näheres dazu erfahren Sie unter "Etwas bauen". Denken Sie daran, daß Sie einen Vorposten oder eine Clan-Halle nur dann bauen können, wenn ein solches Gebäude zuvor zerstört wurde.

Verteidigungsanlage errichten: Hiermit wird eine Liste momentan verfügbarer Wachtürme angezeigt, welche auf dieselbe Weise wie die anderen Gebäude gebaut werden. Indem Sie Ihren Vorposten oder Ihre Clan-Halle ausbauen, erhalten Sie Zugriff auf die Wachtürme der höheren Technologielevel. Erwarten Sie ungebetene Gäste? Dann ist das Menü Verteidigungsanlagen genau das richtige für Sie! Denken Sie jedoch daran, daß Sie immer nur acht Wachtürme gleichzeitig besitzen können. Sitzen Sie nicht Däumchen drehend herum - ATTACKE, ATTACKE, ATTACKE lautet die Devise!

Flugzeug-Menü: Sobald Ihr Vorposten und der Maschinenschuppen (bei den Überlebenden) oder Ihre Clan-Halle und das Bestien-Gehege (bei den Mutanten) den maximalen Technologielevel erreicht haben (was nur in den späteren Missionen möglich ist), stehen Ihnen all die faszinierenden Möglichkeiten eines Luftangriffes über "Flugzeug bauen"- oder "Wespe trainieren"-Button zur Verfügung. Klicken Sie auf diesen Button, um den nachfolgenden Button aufzurufen...

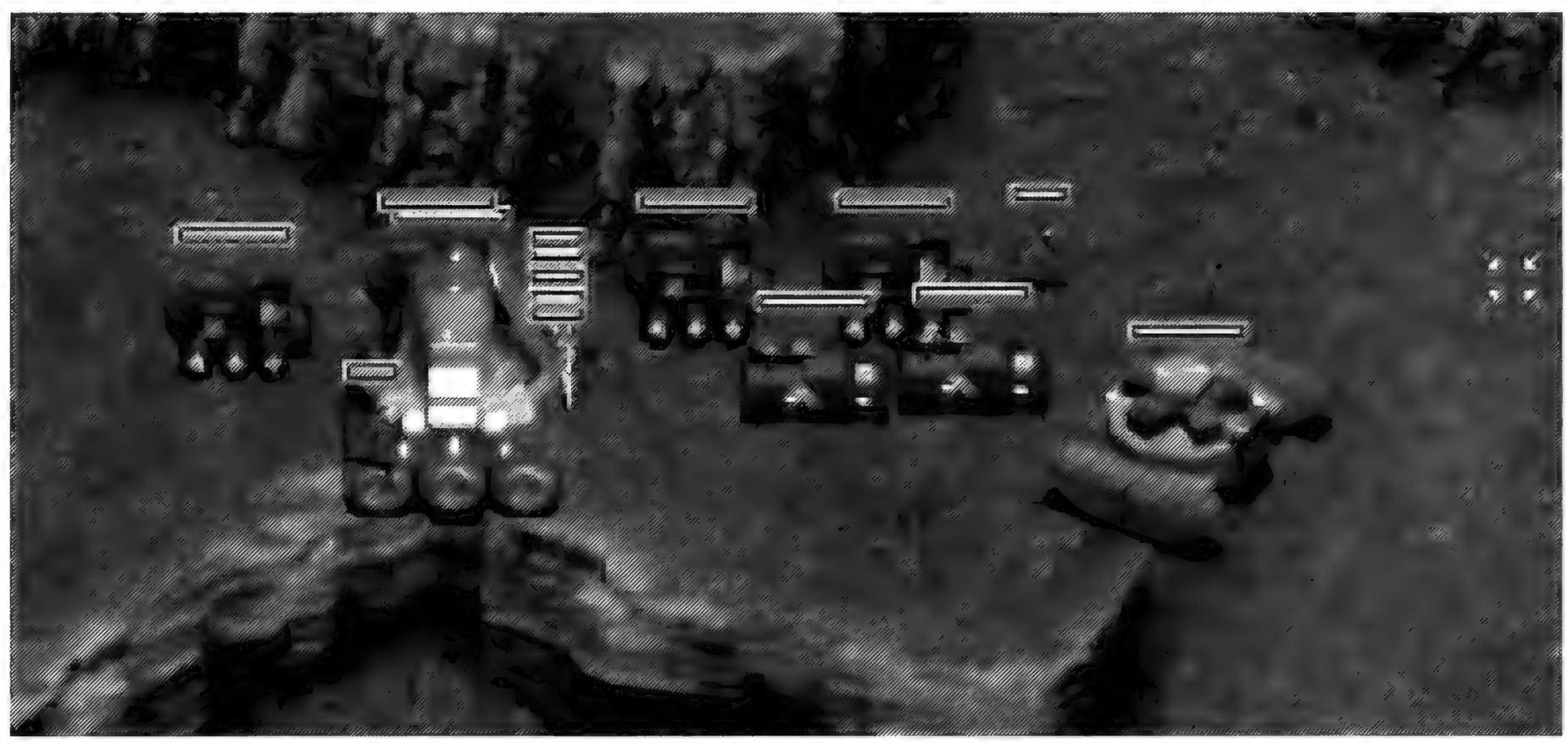
Bomber bauen/Wespe trainieren: Klicken Sie auf diesen Button, um mit den Vorbereitungen für einen Luftangriff zu beginnen. Sobald Ihr Flugobjekt fertig ist (was eine Weile dauert), erscheint der letzte, niederträchtige Button unter seinem Gegenstück des Flugzeug-Menüs...



Luftangriff: Klicken Sie zuerst auf diesen Button und dann mit dem Cursor auf das gewünschte Ziel. Ihr Luftangriffsverband hebt augenblicklich dorthin ab, und Sie brauchen sich nur noch zurückzulehnen und das Chaos zu genießen, das durch den Angriff hervorgerufen wird!

EINHEITEN RUMKOMMANDIEREN

Die Benutzerschnittstelle wurde so entworfen, daß unnötige Mausklicks vermieden werden, wie es von der Internationalen Konvention Zum Schutz Exzessiver Computerspieler (IKSEC) gefordert und der Vereinigung Gegen Tiermißbrauch (VGT) beschlossen wurde.



Selektieren

Wählen Sie eine Person, ein Fahrzeug oder ein Tier aus, indem Sie darauf klicken. Der Gesundheitsbalken der Einheit wird daraufhin angezeigt. Sie können natürlich in gleicher Weise mit Gebäuden verfahren, um deren Zustand und andere Statistiken abzurufen. Rechnen Sie jedoch nicht damit, daß diese sich bewegen, wenn Sie ihnen einen Marschbefehl erteilen.

Deselektieren

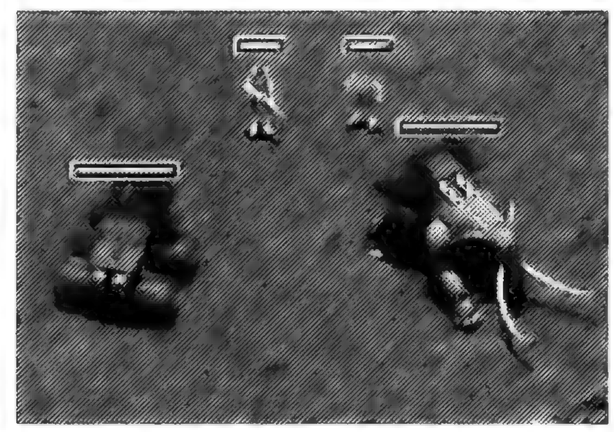
Mit einem Rechtsklick heben Sie die momentane Markierung einer Einheit/Gruppe auf.

Gruppieren

Zum Gruppieren und gleichzeitigen Selektieren einer Anzahl von Einheiten klicken und ziehen Sie bei gedrückter linker Maustaste einen Auswahlrahmen um die gewünschten Einheiten herum.

Ein loser, verlorener Haufen Nichtsnutze

Klicken Sie mit der Maus und ziehen Sie einen Rahmen um diese Ansammlung von Herumlungerern.

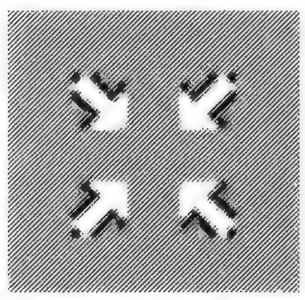


Ein plötzlich geordneter Haufen Nichtsnutze.

Jeder nun folgende Einheitenbefehl wird von der ganzen Gruppe befolgt.

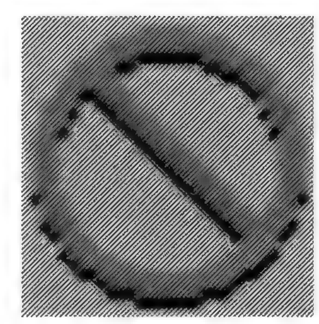
Gruppen speichern

Für einen schnellen Zugriff auf verschiedene Einheiten oder Gruppierungen können Sie die Funktion zum Speichern von Gruppen nutzen. Nachdem Sie eine Einheit oder Gruppe selektiert haben, halten Sie CTRL gedrückt und drücken Sie dann eine Ziffer zwischen 1 und 0 auf Ihrer Tastatur. Dadurch wird Ihre Auswahl dieser Nummer zugeordnet. Wenn Sie von nun an diese Nummer drücken, wird die darunter gespeicherte Gruppe selektiert.



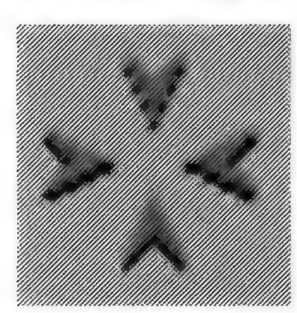
Bewegen

Um eine Einheit oder eine Gruppe von Einheiten in Bewegung zu setzen, wählen Sie diese aus und klicken dann mit dem Cursor auf den gewünschten Zielpunkt. Der "Gehe zu"-Cursor sieht so aus:



Dieser Zielpunkt kann sich entweder irgendwo in einem verdeckten schwarzen Gebiet oder auf freiliegendem zugänglichen Terrain befinden. Doch welches Terrain ist zugänglich? Nun, dazu zählt alles, das nicht gerade einem riesigen Abgrund, einer Klippe oder einem Ozean entspricht. Damit dürften alle Klarheiten beseitigt sein. Wenn ein Terrain unzugänglich ist, erscheint dieser Cursor, sobald Sie darauf zeigen:

Aufhetzen zu Handgreiflichkeiten



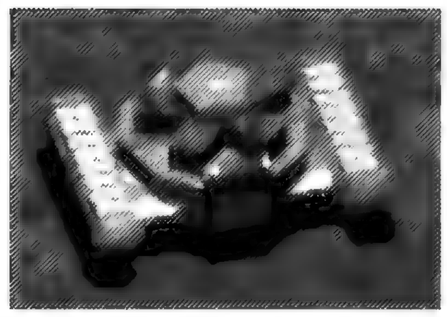
Im Krieg geht es eigentlich um den Frieden, und um den Frieden zu erreichen, muß erst alles vernichtet werden, oder nicht? Wie auch immer, um Ihre Einheiten angreifen zu lassen, wählen Sie diese einzeln oder als Gruppe aus und bewegen den Cursor auf das gewünschte Ziel. Der Cursor verändert sich dabei zu diesem Symbol:

Klicken Sie auf das Ziel, lehnen Sie sich zurück und sehen Sie zu, wie Ihre Untertanen für Sie den Kopf riskieren, um diesen dann anderen einzuschlagen.

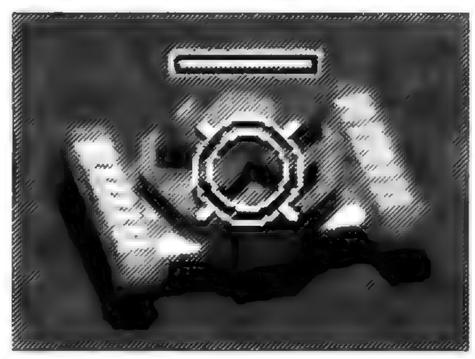
ETWAS AUF DIE BEINE STELLEN

Am Anfang aller Eroberungen steht der Aufbau Ihrer Basen und Truppen. Bestimmte Konstruktionen dienen nur dazu, die übrigen Bauten zu schützen, während andere Anlagen trainierte Krieger, Fahrzeuge und Energie hervorbringen.

Bei Null anfangen



Bei bestimmten Missionen müssen Sie sich einen Platz aussuchen, an dem Sie Ihre Basis errichten wollen. Sie beginnen diese Missionen mit einem Mobilen Vorposten (bei den Überlebenden, links) oder einer Mobilen Clan-Halle (bei den Mutanten, rechts).



Um diese aufzubauen, selektieren Sie die mobile Basis und erkunden mit Ihr die Gegend (so, wie Sie jede Einheit bewegen), bis Sie einen geeigneten Lagerplatz gefunden haben. Bewegen Sie den Cursor auf die mobile Basis. Sofern genügend Platz für den Aufbau vorhanden ist, erscheint das "Aufstellen"-Icon.

Klicken Sie auf die mobile Basis, und die Sache ist gebacken. Allerdings müssen Sie sich darüber im klaren sein, daß Sie nie mehr Ihre Sachen packen und die Basis verlegen können, sobald Sie diese aufgebaut haben. Außerdem sollten Sie wissen, daß ein Vorposten oder eine Clan-Halle für gewöhnlich nicht aus Kuchenteig gebaut werden.

Gebäude und Bauvorschriften

Wenn Sie auf einen "Gebäude bauen"-Button klicken, verwandelt sich der Cursor in eine schemenhaften Umriß des zukünftigen Bauwerks. Bewegen Sie dieses Geistergebäude an die Stelle, wo Sie es errichten wollen. Falls eine rote schraffierte Fläche irgendwo im Bereich des Gebäudeumrisses erscheint (siehe Bild), dann bedeutet dies, daß etwas das Bauvorhaben an dieser Stelle behindert, so daß es nicht möglich ist, das Gebäude dort zu errichten.

Hindernisse können Löcher, Baumgruppen, Klippen, andere Gebäude, Ränder des Missionsgebietes oder sonstige permanent ungeeignete Untergründe sein. Es kann sich aber auch um nicht so ortsfeste Hindernisse, wie Truppen oder Fahrzeuge, handeln. In einem solchen Fall sollten Sie das Bau-Icon mit einem Rechtsklick deaktivieren und die störenden Truppen oder Fahrzeuge an eine andere Stelle bewegen, bevor Sie erneut mit Ihrem Bauprojekt beginnen. Wenn das gepunktete Gebäudesymbol gänzlich rot schraffiert ist, dann bedeutet dies, daß es zu weit von den anderen Bauten entfernt ist, um funktionieren zu können. Unter diesen Umständen bleibt Ihnen nur die Wahl, es näher an einer bereits bestehenden Konstruktion erneut zu versuchen.

Wenn Sie mit dem schemenhaften Gebäudeumriß auf einen geeigneten Untergrund klicken, können die Bauarbeiten beginnen. Das Gebäude nimmt in gleichem Maße allmählich Gestalt an, wie Ihre Ressourceneinheiten verbraucht werden. Bald schon wird es Ihnen viel Freude bereiten und Ihren Feinden ebenso, letzteren allerdings als lohnendes Ziel.

INSTANDHALTUNG UND REPARATUREN

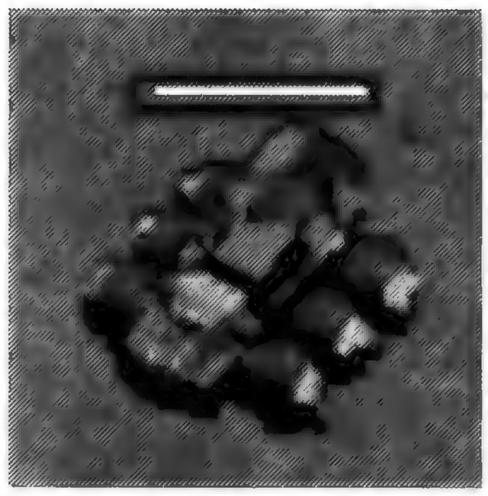
Gebäude reparieren

Gebäude und Wachtürme müssen bisweilen Schäden durch mißliebige Feinde und dumme Freunde hinnehmen. Wenn dies geschieht, ist es an der Zeit, die Reparaturhandwerker zu rufen.

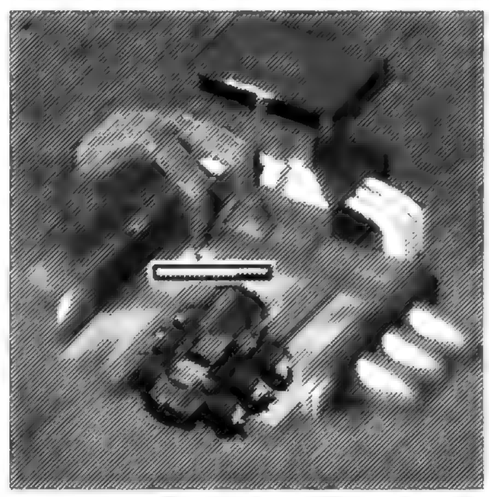
Reparaturen an Gebäuden werden entweder von Technikern (Überlebende) oder Mechanikern (Mutanten) durchgeführt. Trainieren Sie eine dieser Einheiten, schicken Sie sie zu dem beschädigten Gebäude oder Wachturm und lassen Sie sie in die Hände spucken. Der Schraubenschlüssel blinkt nun über dem Gebäude, das gerade repariert wird (siehe Bild). Wenn das Gebäude repariert ist, hat sich der Techniker oder Mechaniker im wahrsten Sinne des Wortes um sein Leben geschuftet. Etwas empfindlich, die Burschen, nicht wahr? Daraus ergibt sich, daß die einzigen Kosten für eine Reparatur in der Ausbildung eines Technikers liegen.

Fahrzeuge und Tiere unterhalten

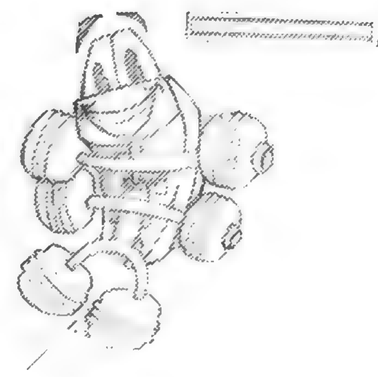
Der Aufbau einer Reparaturzone (Überlebende) oder Menagerie (Mutanten) ist eine gute Nachricht für Fahrzeuge und Tiere, die einiges abbekommen haben. Wählen Sie eine derangierte Einheit, die nicht zur Infanterie gehört, und klicken Sie dann auf die entsprechende "Heilanstalt".



Ein sehr mitgenommenes Fahrzeug, daß sich dem großen Schrottplatz im Himmel nähert.



Dasselbe Fahrzeug, nur fühlt es sich in der Reparaturzone schon viel besser.



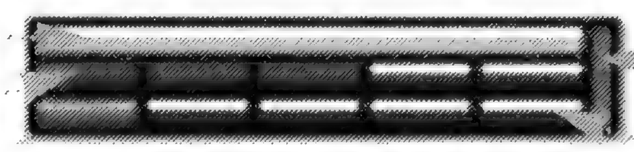
Ein völlig geheiltes Fahrzeug (die Grafiken im eigentlichen Spiel können total verschieden sein)

INFILTRATION: DIE INSIDER GESCHICHTE

Wenn Gebäude errichtet werden, dann werden sie schlüsselfertig mit Verteidigern geliefert, die sich im Innern aufhalten. Die Anzahl der Verteidiger pro Gebäude wird im Statusbalken anhand der aus kleinen Rechtecken gebildeten mittleren Reihe angezeigt (siehe Bild).

Trefferpunkte eines Gebäudes

Anzahl der Verteidiger im Innern

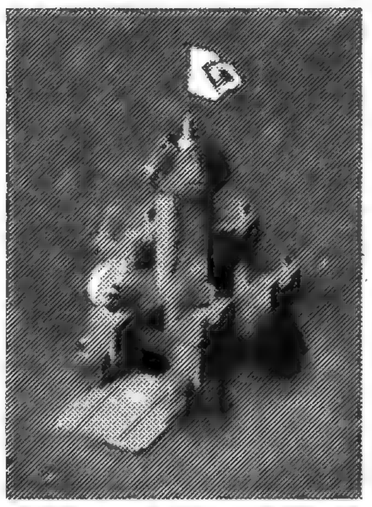


Der Statusbalken eines Gebäudes

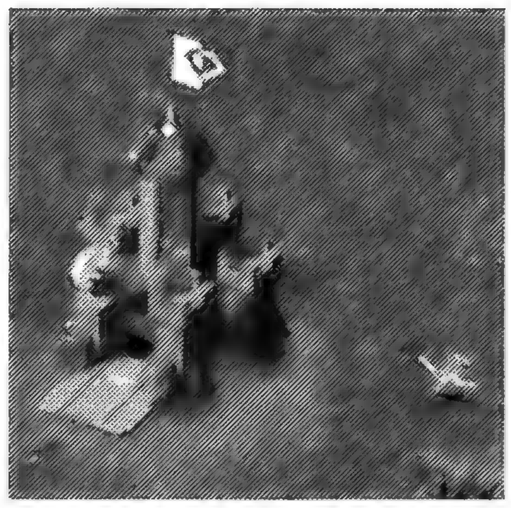
Farbcode für mehrfach errichtete Gebäude

Aktueller Technologielevel (wird nur angezeigt, sofern sich das Gebäude ausbauen läßt)

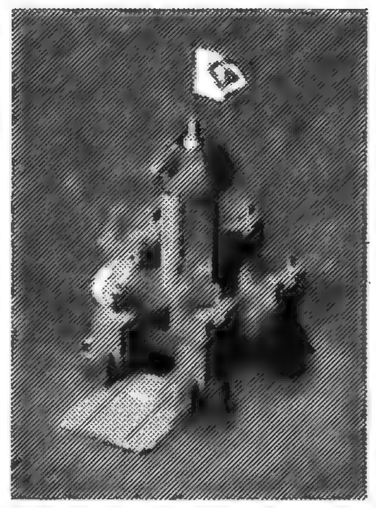
Je nachdem auf welcher Seite Sie kämpfen, fürchten sich die Verteidiger entweder vor dem Saboteur der Überlebenden oder dem Vandalen der Mutanten. Die Aufgabe dieser Eindringlinge besteht nämlich darin, die Verteidiger auszuschalten und deren Gebäude zu zerstören.



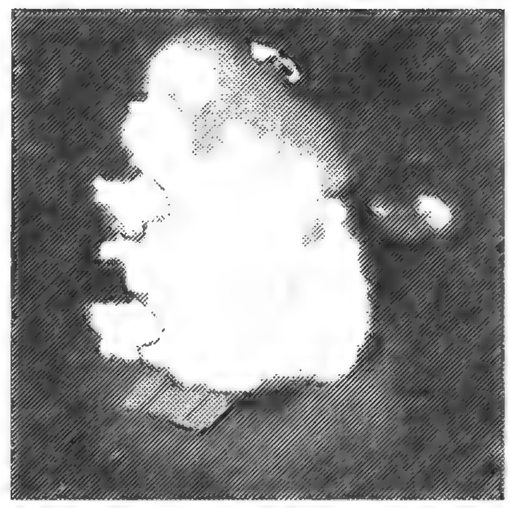
Sie fühlen sich ziemlich sicher, nicht wahr?



Hinter Ihnen! Hinter Ihnen! Ist das nicht ein Vandale?



Vielleicht will er ja nur überlaufen...

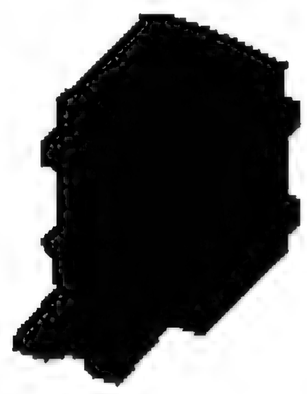


"Aaaarghhh!!!"

Wenn die Eindringlinge den Verteidigern zahlenmäßig um einen Kämpfer überlegen sind, dann macht es Rumms! Die kleinen Kamikaze-Eroberer gewinnen die Oberhand und jagen das Gebäude und sich selbst in die Luft. Für Sie bedeutet dieser aufopferungsvolle Einsatz, daß Ihnen der volle Wert des Gebäudes als Ressourceneinheiten zufließt! In der gegenüber abgebildeten Liste wird neben anderen nützlichen Informationen die Anzahl der anfänglichen Verteidiger pro Gebäude aufgeführt. Daran angeschlossen finden Sie eine Liste von allem, was Sie in KKND produzieren können.

TECHNOLOGIEBUNKER: DIE GEHEIME GESCHICHTE

Es kursieren Gerüchte, daß Teile der Technologie des 21. Jahrhunderts den alles umfassenden Krieg in Spezialbunkern überlebt haben. Natürlich sind das nur Gerüchte, und diese Grafiken haben wahrscheinlich nicht das geringste zu bedeuten, klar? Wenn ... also nur mal so angenommen ... solche Bunker doch existieren würden, dann wäre es für Sie von höchstem Interesse, diese zu finden und als erster nutzbar zu machen, okay? Aber da die Bunker nicht existieren, können Sie das alles getrost vergessen. Puh.

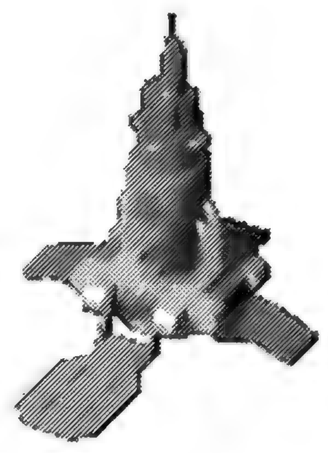


GEBÄUDE

Ölförderturm (Überlebende)

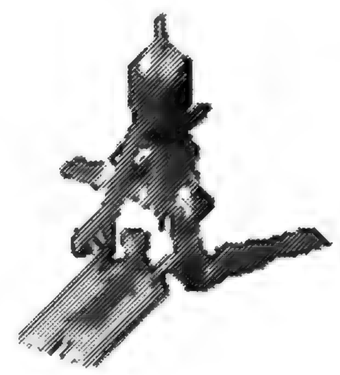
Diese Anlage ist das Ergebnis, wenn Sie einen mobilen Bohrturm aufgestellt haben. Mit einer riesigen Pumpe und einer ausgeprägten Freudschen Symbolik ausgestattet, saugt der Förderturm Öl aus der Erde, damit Sie es zur Produktion von Ressourceneinheiten in ein Kraftwerk transportieren können.

Kosten: 1000
TP: 4000
Verteidiger: 2
Max Tech: 1



Ölbohrturm (Mutanten)

Ebenso wie die Ölbohrtürme der Überlebenden dienen auch diese Anlagen dazu, der guten alten Mutter Erde ihr Erdenblut abzuzapfen. Das schwarze Gold transportieren Sie dann zu einem Kraftwerk, wo es in Ressourceneinheiten umgewandelt wird.

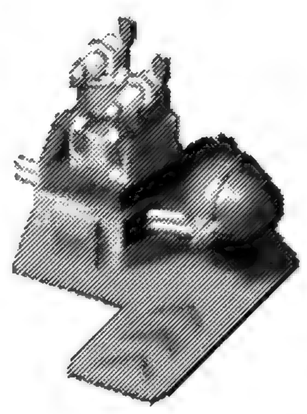


Kosten: 1000
TP: 4000
Verteidiger: 2
Max Tech: 1

Kraftwerk (Überlebende)

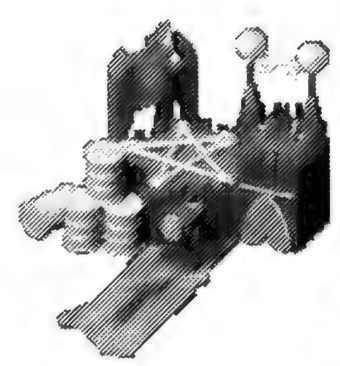
Energieerzeuger. Sorgen Sie dafür, daß ein paar Tankwagen (einer wird mit jeder Anlage geliefert) Öl zu diesen Schluckspechten bringen, und schon gehen überall die Lichter an, vor allem bei Ihnen, wenn es Ressourceneinheiten regnet! Schmieren Sie die Kriegsmaschinerie! Viva la Revolution!

Kosten: 1300
TP: 4000
Verteidiger: 2
Max Tech: 1



Kraftwerk (Mutanten)

Die Kraftwerke der Mutanten besitzen die gleiche Funktion wie ihre Gegenstücke bei den Überlebenden. Sie werden ebenfalls mit einem Bonustankwagen geliefert, verarbeiten Öl, werfen Ressourceneinheiten ab und verpesten die Umwelt (aber wen stört das schon nach einem nuklearen Krieg?). Viva la Evolution!

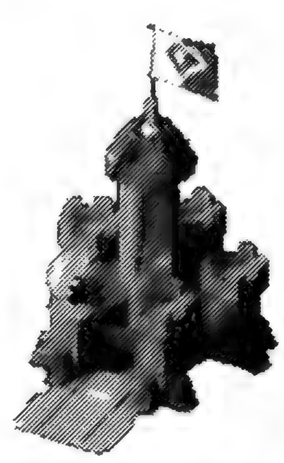


Kosten: 1300
TP: 4000
Verteidiger: 2
Max Tech: 1

Vorposten (Überlebende)

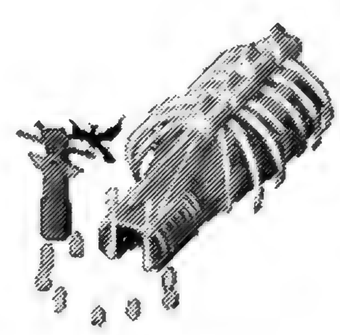
Der Vorposten produziert und trainiert die gesamte Infanterie der Überlebenden. Außerdem liefert er das Know-how, um verschiedene Wachtürme in bestimmten Technologielevels zu errichten. Des öfteren muß er als mobiler Vorposten erst einmal einen geeigneten Standort finden.

Kosten: 1000
TP: 6000
Verteidiger: 3
Max Tech: 5



Clan-Halle (Mutanten)

Hier wird die gesamte Infanterie der Mutanten produziert und ausgebildet. Außerdem ermöglicht die Clan-Halle den Bau von Wachtürmen in höheren Levels. Bevor sie sich niederläßt, beginnt ihr Werdegang bisweilen als mobile Clan-Halle auf Standortsuche.

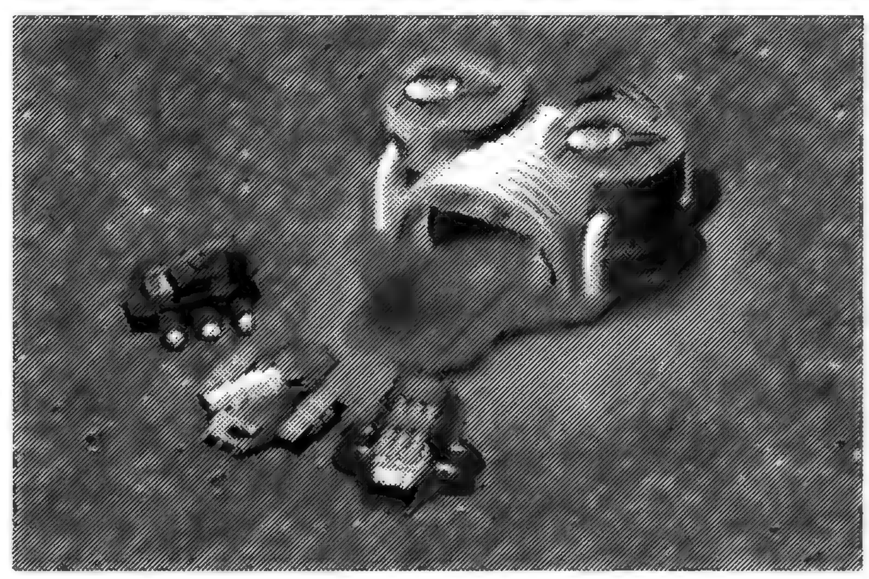


Kosten: 1000
TP: 6000
Verteidiger: 3
Max Tech: 5

Maschinenschuppen (Überlebende)

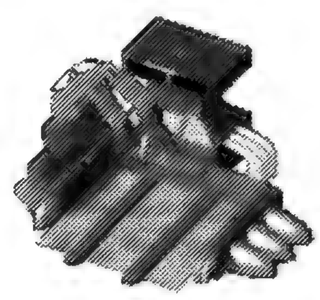
In dieser Einrichtung werden alle Fahrzeuge der Überlebenden gebaut. Sie ist das Äquivalent zur Kombination aus Schmiede und Bestiengehege bei den Mutanten.

Kosten:	1000
TP:	4000
Verteidiger:	2
Max Tech:	5



Reparaturzone (Überlebende)

Hier werden die Fahrzeuge der Überlebenden in Schuß gebracht. Sie ärgern sich über den quietschenden Sitz eines Anaconda-Panzers? Ein Besuch in der Reparaturzone wird dieses Problem lösen! Rüsten Sie die Anlage auf, und Reparaturen werden in Windeseile zum Vorzugspreis erledigt.



Kosten:	1000
TP:	3000
Verteidiger:	1
Max Tech:	5

Forschungslabor (Überlebende)

Diese Einrichtungen liefern das Know-how zur Erhöhung des Technologielevels anderer Gebäude. Genaueres finden Sie unter der Rubrik Technologielevel.

Kosten:	700
TP:	3000
Verteidiger:	1
Max Tech:	1

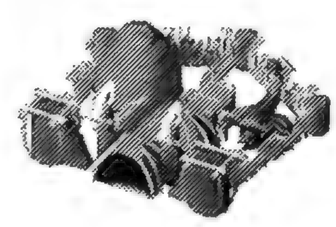
Schmiede (Mutanten)

Diese Werkstatt kostet weniger als der Maschinenschuppen der Überlebenden, dafür fällt allerdings auch die Produktivität geringer aus. Hier werden alle motorisierten Vehikel der Mutanten gebaut.

Kosten:	550
TP:	3200
Verteidiger:	2
Max Tech:	3

Bestien-Gehege (Mutanten)

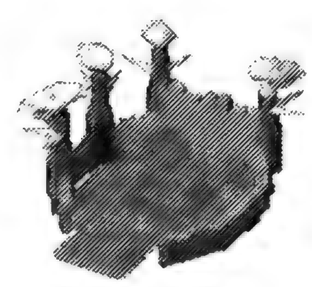
Diese kleine Brutstätte dient der Aufzucht aller Mutantenbestien.



Kosten:	550
TP:	3200
Verteidiger:	2
Max Tech:	4

Reparaturwerkstatt/ Menagerie (Mutanten)

Hier werden die Trefferpunkte von Vehikeln und Bestien aufgefrischt. Wir wollen hoffen, daß es nicht zu Verwechslungen kommt und jemand versucht, den Auspuff eines Kriegs-Mammuts auszuwechseln.



Kosten:	1000
TP:	3000
Verteidiger:	1
Max Tech:	5

Alchemie-Halle (Mutanten)

Das Gegenstück zum Forschungslabor bei den Überlebenden. Wenn Sie immer noch nicht wissen, worum es sich handelt, lesen Sie SOFORT unter Technologielevel nach, gehen Sie nicht über Los ...

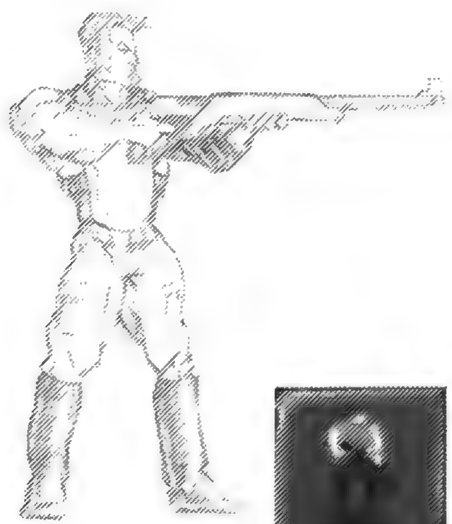
Kosten:	700
TP:	3000
Verteidiger:	1
Max Tech:	1

INFANTERIE & KRIEGER

Schütze (Überlebende)

Ein gewöhnlicher, mit dem Gewehr herumfuchtelnder Soldat. Geben Sie ihm ein paar Instruktionen, und hoffen Sie, daß er nicht zu schnell zu Kanonenfutter wird oder mit seinen Kameraden Ihren Panzern im Wege steht.

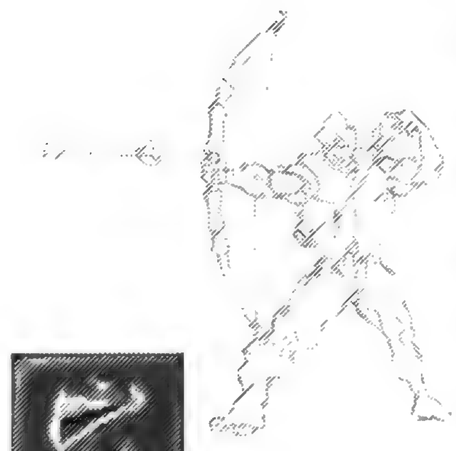
Kosten:	50
Geschwindigkeit:	30
Feuerrate:	hoch
TP:	400
Feuerreichweite:	96
Trefferrate:	65
Technologielevel:	1



Berserker (Mutanten)

Ein Bogen, ein paar Pfeile und ein leicht verschmortes Gehirn, für das logisches Denken ein Fremdwort ist: Das sind die Zutaten eines gewöhnlichen Mutanten, soweit man überhaupt von gewöhnlich sprechen kann.

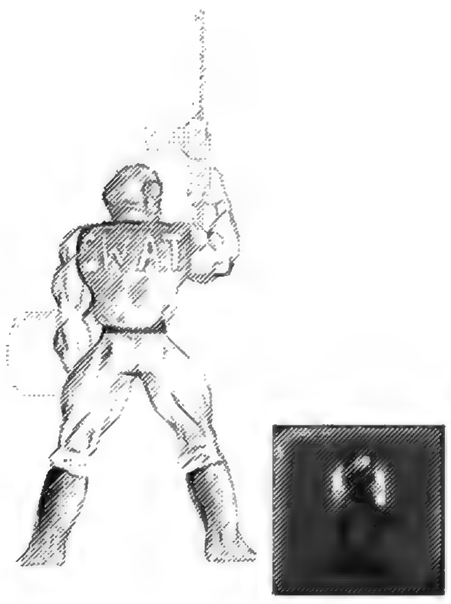
Kosten:	40
Geschwindigkeit:	30
Feuerrate:	hoch
TP:	320
Feuerreichweite:	96
Trefferrate:	60
Technologielevel:	1



Sondereinsatzkommando (Überlebende)

Verschwitzte, lauthals brüllende Typen, die in schwarzen Gummiklamotten und mit dicken Schlagstöcken herumlaufen. Wenn nicht ständig irgendwas in und durch die Luft fliegen würde, könnte man glatt meinen hier wär 'ne Party...

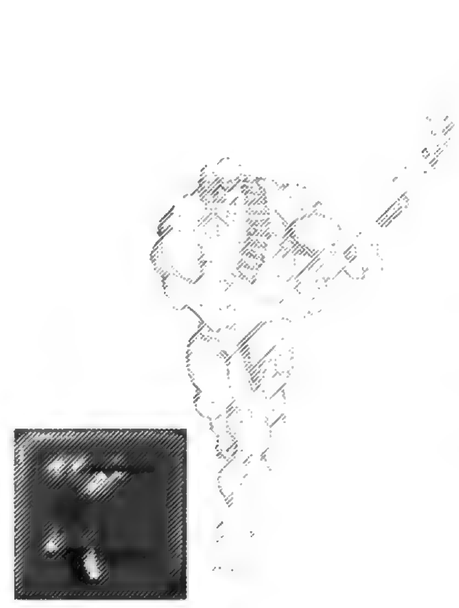
Kosten:	75
Geschwindigkeit:	30
Feuerrate:	hoch
TP:	500
Feuerreichweite:	128
Trefferrate:	70
Technologielevel:	1

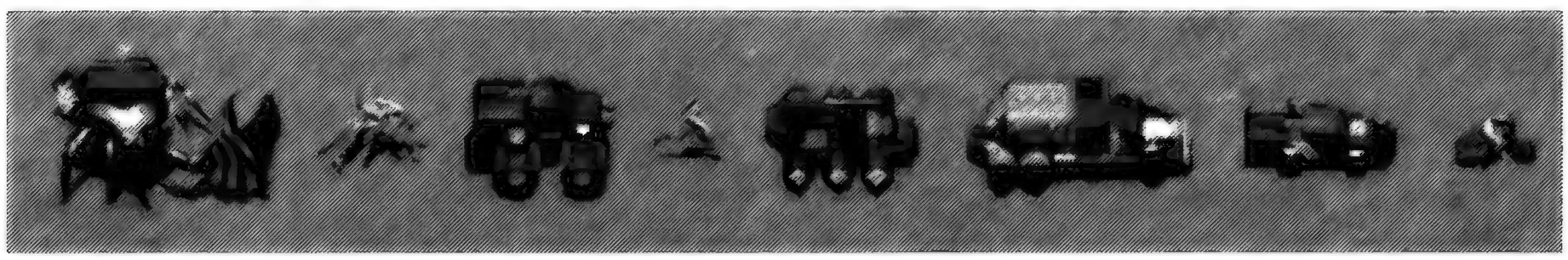


Schrotflintenschütze (Mutanten)

Diese Mutanten können gar nicht genug vom satten "Krabumm" ihrer Flinten bekommen. Um es immer wieder zu genießen, müssen Sie UNUNTERBROCHEN BALLERN!!!

Kosten:	75
Geschwindigkeit:	30
Feuerrate:	mittel
TP:	500
Feuerreichweite:	96
Trefferrate:	90
Technologielevel:	1

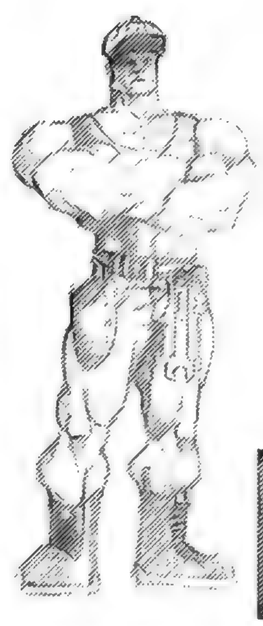


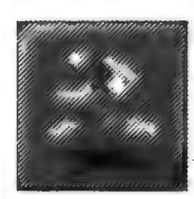


Techniker (Überlebende)

Diese kleinen Magier können so gut wie alles reparieren. Schickt man sie in ein eigenes Gebäude, stürzen sie sich sofort auf die Arbeit, um die volle Einsatzbereitschaft wiederherzustellen. Weitere Details finden Sie unter der Überschrift Wartung: Reparaturen durchführen. Beachten Sie auch, daß diese Handwerker unbewaffnet sind und daher beschützt werden müssen!

Kosten:	150
Geschwindigkeit:	35
Feuerrate:	N/V
TP:	500
Feuerreichweite:	-
Trefferrate:	-
Technologielevel:	1





Mechaniker (Mutant)

Eigentlich gleichen diese Handwerker den Technikern der Überlebenden, nur ihre Sprachkenntnisse lassen zu wünschen übrig. In ein Mutantengebäude entsandt, beginnen sie unverzüglich mit den Reparaturarbeiten. Es ist schon erstaunlich, daß ein einziger, völlig überarbeiteter Mechaniker in der Lage ist, ein ganzes Gebäude in Schuß zu bringen. Dafür sind sie allerdings auch schwach und unbewaffnet. Das ist die Kehrseite der Medaille.

Kosten:	150
Geschwindigkeit:	35
Feuerrate:	-
TP:	500
Feuerreichweite:	-
Trefferrate:	-
Technologielevel:	1

Flammenwerfer (Überlebende)

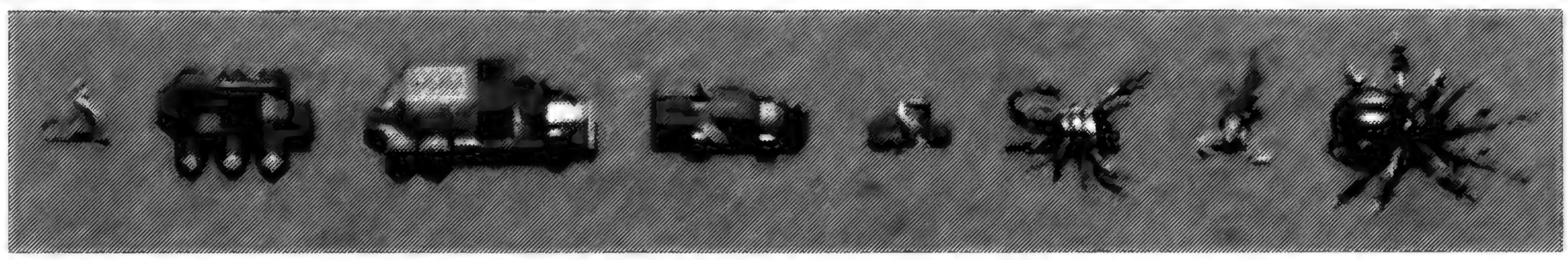
Feuerbeständige Anzüge gewähren diesen Soldaten einen größeren Schutz vor Angriffen mit Flammenwerfern. Wenn man bedenkt, wieviele Feuerattacken sie selber starten, kann das bestimmt nicht schaden.

Kosten:	75
Geschwindigkeit:	30
Feuerrate:	niedrig
TP:	400
Feuerreichweite:	64
Trefferrate:	50
Technologielevel:	2

Pyromane (Mutanten)

Ein Mutant mit feuerbeständiger Haut, dem ein Benzintank auf den Rücken geschnallt wurde. Nein ... Bitte ... Kein Happy Birthday ... Bitte! ... KEIN HAPPY BIRTHDAY!!!

Kosten:	75
Geschwindigkeit:	30
Feuerrate:	niedrig
TP:	400
Feuerreichweite:	64
Trefferrate:	50
Technologielevel:	2



Pionier (Überlebende)

Was sie verpaßt haben, weil sie als Kinder nicht mit Wasserbomben spielen durften, holen diese Überlebenden nun mit Granaten nach. Werfen, KraBUMM!, werfen, KraBUMM! Manche werden halt nie erwachsen!

Kosten:	125
Geschwindigkeit:	30
Feuerrate:	niedrig
TP:	500
Feuerreichweite:	96
Trefferrate:	90
Technologielevel:	3

Randalierer (Mutanten)

Diese Mutanten haben jede Flasche gehortet, derer sie habhaft werden konnten, nur um sie mit Benzin füllen und in hohem Bogen auf die Überlebenden werfen zu können. Ihr Einsatzeifer ist wirklich bewundernswert.

Kosten:	125
Geschwindigkeit:	30
Feuerrate:	niedrig
TP:	500
Feuerreichweite:	96
Trefferrate:	90
Technologielevel:	3

Saboteur (Überlebende)

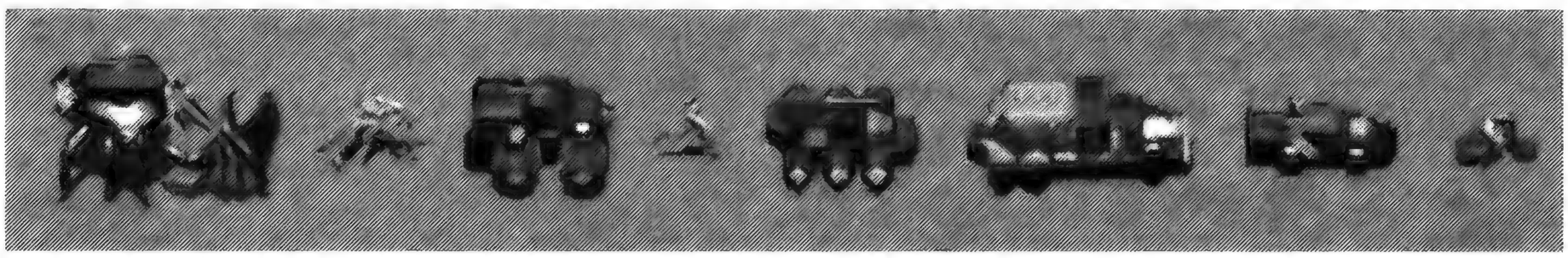
Diese Typen sind cool. Man schickt sie einfach einzeln in ein gegnerisches Gebäude, wo sie jeweils einen Verteidiger ausschalten. Wenn mehr von ihnen in ein Gebäude gelangen, als Verteidiger im Innern sind, dann jagen sie den ganzen Bau und sich selbst in die Luft. Der Gegenwert des Gebäudes wird Ihrem Ressourceneinheiten-Guthaben hinzuaddiert. Mit Sprengstoff vollbepackte Verrückte, das ist es doch, was jede Armee braucht! Sie können sie auch in Ihre eigenen Gebäude schicken, um die Anzahl der Verteidiger aufzustocken. Nicht nur verrückt, sondern auch noch vielseitig!

Kosten:	100
Geschwindigkeit:	35
Feuerrate:	niedrig
TP:	600
Feuerreichweite:	96
Trefferrate:	75
Technologielevel:	3

Vandale (Mutanten)

Das mutierte Gegenstück zum Saboteur. Einzeln in ein Gebäude des Gegners geschickt, machen sie einem der Verteidiger den Garaus. Wenn die Anzahl der Vandalen größer ist als die der Verteidiger, dann fliegt das Gebäude mitsamt Eroberern in die Luft. Der Gegenwert des Gebäudes hingegen kommt Ihrem Ressourceneinheiten-Konto zugute! Vandalen können auch zur Unterstützung anderer Verteidiger eingesetzt werden, was denen gar nicht geheuer ist.

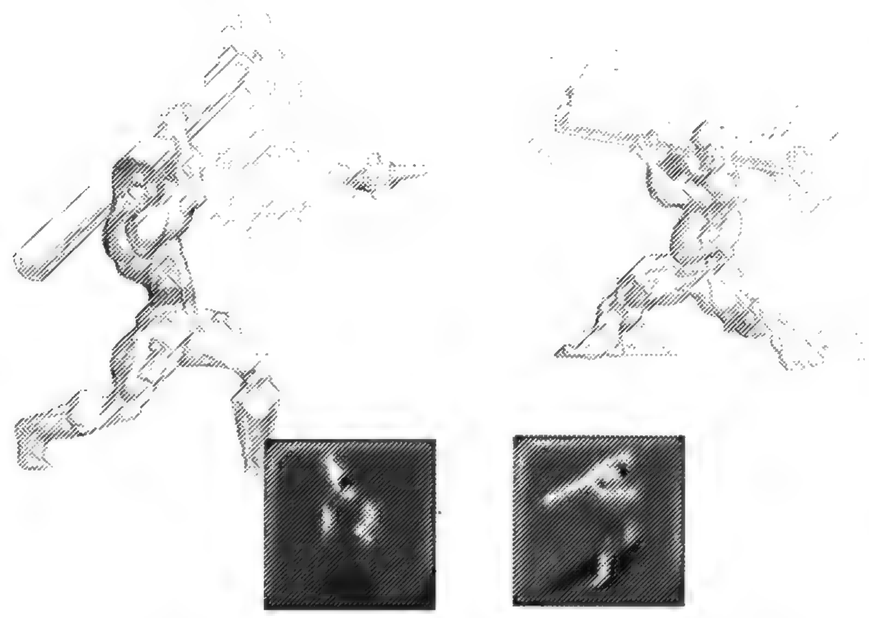
Kosten:	100
Geschwindigkeit:	35
Feuerrate:	niedrig
TP:	600
Feuerreichweite:	96
Trefferrate:	75
Technologielevel:	3



RPG-Werfer (Überlebende)

Diese Überlebenden hantieren mit ziemlich großen Waffen, die sie von der Schulter abfeuern. Das ist auch der Grund, warum gegnerische Vehikel und Gebäude aller Art eine große Antipathie gegen sie haben. Einzelne Kämpfer haben aufgrund der wenig überzeugenden Zielgenauigkeit weniger zu befürchten, was auch damit zu tun haben könnte, daß die RPG-Werfer-Soldaten für gewöhnlich auf einem Ohr taub sind.

Kosten:	150
Geschwindigkeit:	30
Feuerrate:	sehr niedrig
TP:	400
Feuerreichweite:	160
Trefferrate:	75
Technologielevel:	4



Bazooka (Mutanten)

Ähnlich wie die RPG-Werfer der Überlebenden können auch diese Soldaten Gebäuden und Fahrzeugen schwer zusetzen. Zudem sind sie etwas bessere Schützen als ihre Widersacher bei den Überlebenden. Wer hätte gedacht, daß ein paar Augen extra nützlich sein können!

Kosten:	150
Geschwindigkeit:	30
Feuerrate:	sehr niedrig
TP:	400
Feuerreichweite:	160
Trefferrate:	75
Technologielevel:	4

Heckenschütze (Überlebender)

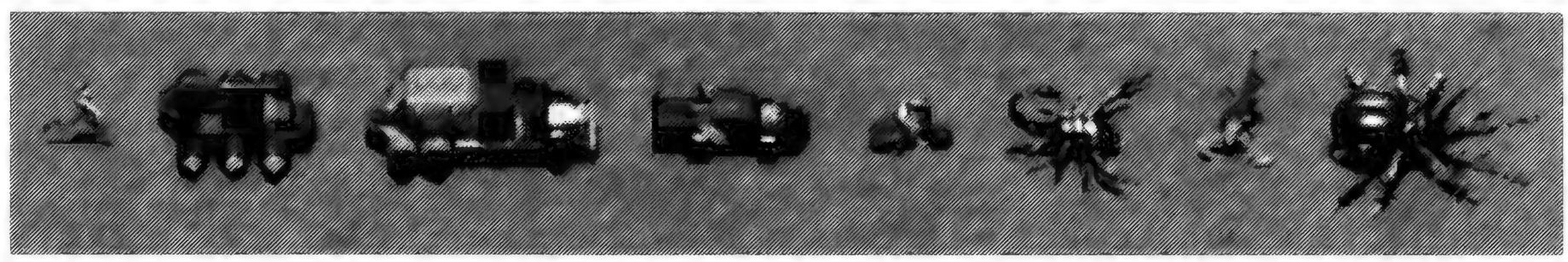
Wenn etwas diese Typen auszeichnet, dann ihre Zielgenauigkeit. Fast jeder Schuß ist ein Treffer und richtet großen Schaden an. Ach ja, außerdem sind sie schnell unterwegs und können eine Menge wegstecken. Genau betrachtet, sind diese Jungs in vielerlei Hinsicht gut zu gebrauchen. Hmmm ...

Kosten:	200
Geschwindigkeit:	35
Feuerrate:	mittel
TP:	600
Feuerreichweite:	160
Trefferrate:	90
Technologielevel:	5

Crazy Harry (Mutanten)

Crazy? Nur weil jemand mit seinen Waffen redet, jede Kugel küßt, bevor er sie lädt, und ein Einsiedlerleben führt, ist er noch lange nicht verrückt, oder? Allerdings macht ihn dies zu einer professionellen, lautlosen Kampfmaschine.

Kosten:	200
Geschwindigkeit:	30
Feuerrate:	sehr hoch
TP:	500
Feuerreichweite:	160
Trefferrate:	50
Technologielevel:	5

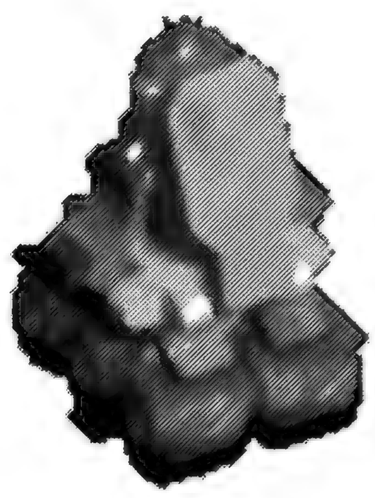


FAHRZEUGE & TIERE

Bohrturm (Überlebende)

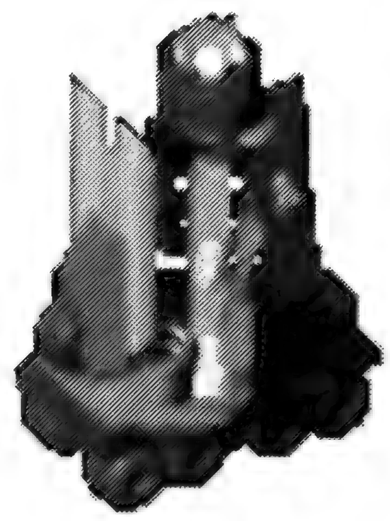
Dieses Fahrzeug entsenden Sie zu einem Erdölvorkommen. Wenn Sie es über einer Zapfstelle stationieren, entfaltet und verwandelt es sich zu einem Ölförderturm. Genaueres dazu finden Sie unter: Das Öl, die Ressourceneinheiten und Sie.

Kosten:	1000
Geschwindigkeit:	30
Feuerrate:	-
TP:	4000
Feuerreichweite:	-
Trefferrate:	-
Technologielevel:	1



Bohrturm (Mutanten)

Die Funktion dieser Anlagen entspricht dem Bohrturm der Überlebenden. Zu einem Ölvorkommen beordert, verwandeln sie sich an ihrem Standort in einen Förderturm. Details dazu finden Sie unter: Das Öl, die Ressourceneinheiten und Sie.

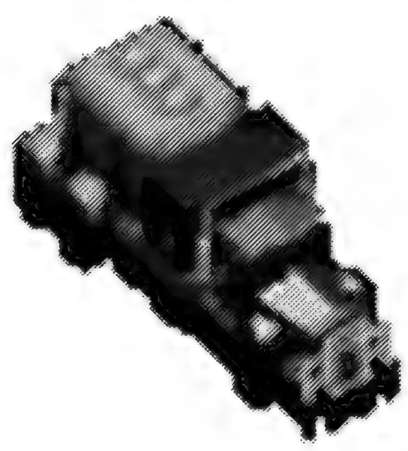


Kosten:	1000
Geschwindigkeit:	30
Feuerrate:	-
TP:	4000
Feuerreichweite:	-
Trefferrate:	-
Technologielevel:	1

Öltanker (Überlebende)

Hiermit wird das Öl vom Förderturm zum Kraftwerk transportiert. Es kann also nicht schaden, diese Fahrzeuge gut zu schützen.

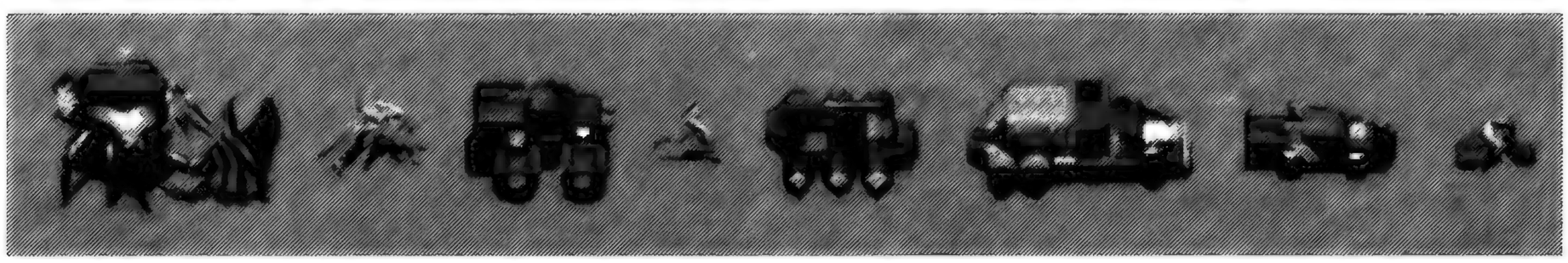
Kosten:	600
Geschwindigkeit:	35
Feuerrate:	-
TP:	3000
Feuerreichweite:	-
Trefferrate:	-
Technologielevel:	3



Tankwagen (Mutanten)

Hiermit wird das Erdenblut von dem Förderturm zum Kraftwerk gebracht. Da diese schwerfälligen Transporter wehrlos sind, sollten Sie stets ein Auge auf sie werfen.

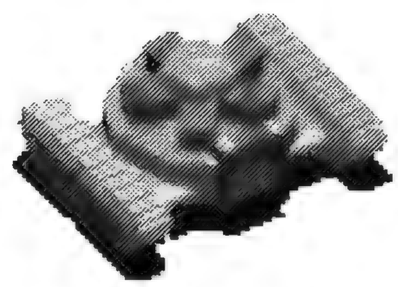
Kosten:	600
Geschwindigkeit:	35
Feuerrate:	-
TP:	3000
Feuerreichweite:	-
Trefferrate:	-
Technologielevel:	3



Mobiler Außenposten (Überlebende)

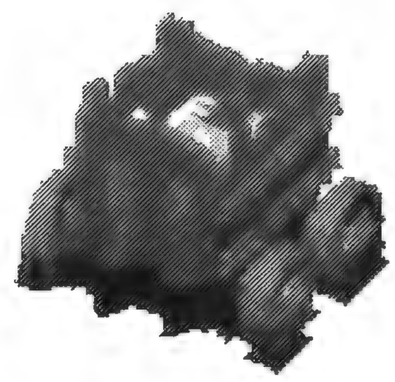
Wenn dieser Schwertransport aufgestellt wird, entsteht aus ihm ein Außenposten. Das Ganze hat etwas von einem Wohnwagen, nur daß aus ihm anstelle von lieben kleinen Kindern stumpfsinnige kaltblütige Soldaten ans Tageslicht latschen. Nun ja, manchmal könnte man meinen, der Unterschied sei gar nicht so groß, nicht wahr?

Kosten:	-
Geschwindigkeit:	20
Feuerrate:	-
TP:	6000
Feuerreichweite:	-
Trefferrate:	-
Technologielevel:	-



Mobile Clan-Halle (Mutanten)

Fahren Sie hiermit an einen ausreichend großen Ort, schlagen Sie Ihr Lager auf, und schon haben Sie eine Clan-Halle errichtet. Einfach, nicht wahr? Irgendwie hat das Ganze etwas von einem Kokon, nur daß man es nicht so leicht als Anschauungsobjekt zum Unterricht mitnehmen kann.



Kosten:	-
Geschwindigkeit:	20
Feuerrate:	-
TP:	6000
Feuerreichweite:	-
Trefferrate:	-
Technologielevel:	-

Geländemotorrad (Überlebende)

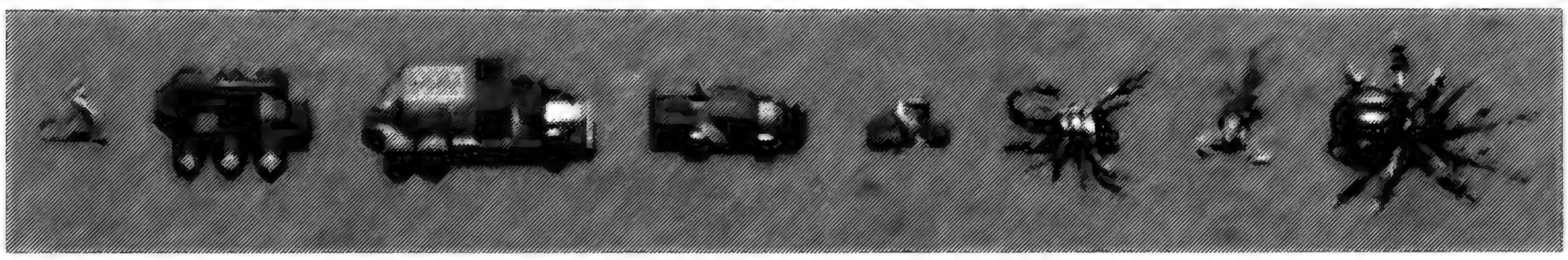
Ein schnelles Zweitakter-Geländemotorrad, das nur leicht bewaffnet ist und sich daher bestens für Aufklärungseinsätze eignet. Der Fahrer kann auf eine Maschinenpistole zurückgreifen, die allerdings nur zur Selbstverteidigung taugt.

Kosten:	250
Geschwindigkeit:	80
Feuerrate:	hoch
TP:	500
Feuerreichweite:	160
Trefferrate:	70
Technologielevel:	1

Wolfsbestie (Mutanten)

Hierbei haben wir es mit mutierten, sechsbeinigen Wölfen zu tun, auf denen mutierte Zwerge reiten, die gefährliche Waffen mit sich führen. Fehlt nur noch, daß bei einem Auftritt dieses seltsamen Gespanns einer 'nen Wolf tanzt, und man könnte schwören, man ist im falschen Film.

Kosten:	250
Geschwindigkeit:	75
Feuerrate:	hoch
TP:	600
Feuerreichweite:	160
Trefferrate:	70
Technologielevel:	1



Allradtransporter (Überlebende)

Ein wendiger Flitzer, mit dem Sie in der Stadt schnell unterwegs sind, die Kinder abholen können, genügend Platz für alle Einkaufstaschen haben, aber auch Mutanten mit enem 50-kalibrigen Maschinengewehr umnieten können.

Kosten:	350
Geschwindigkeit:	70
Feuerrate:	hoch
TP:	800
Feuerreichweite:	160
Trefferrate:	70
Technologielevel:	1

Motorrad mit Beiwagen (Mutanten)

Ein zusammengeschustertes Motorrad mit Seitenwagen, an dessen Seite ein Maschinengewehr montiert ist. Wenn einem der Wind durch die Haare fegt, während man sich ins Kampfgetümmel stürzt ... was kann es Schöneres geben!

Kosten:	300
Geschwindigkeit:	70
Feuerrate:	hoch
TP:	700
Feuerreichweite:	160
Trefferrate:	70
Technologielevel:	1

Geländefahrzeug (Überlebende)

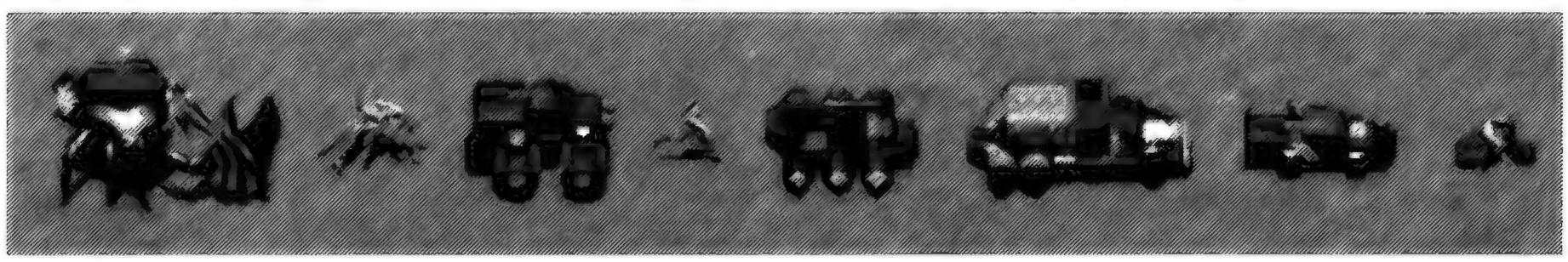
"Abseits der Straßen muß die Freiheit wohl grenzenlos sein. Alle Ängste, alle Sorgen, sagt man, gehen auf sechs Rädern und mit einer Riesenkanone verloren und dann ..." Wenn man fast überall hinkommt und dank üppiger Bewaffnung so gut wie keinen Gegner zu fürchten braucht, fällt es leicht, ein Liedchen zu trällern.

Kosten:	500
Geschwindigkeit:	60
Feuerrate:	sehr hoch
TP:	1200
Feuerreichweite:	192
Trefferrate:	70
Technologielevel:	1

Riesenskorpion (Mutanten)

Sie wachen nach einer gemütlichen Nacht am Lagerfeuer auf, und was finden Sie in Ihrem Schlafsack? Einen 6 Meter langen Skorpion mit riesigen Scheren und der Fähigkeit, konzentrierte Säure zu spritzen. Nun ja, wenn man sich die Nacht zuvor sinnlos betrunken hat, kann einem einfach alles passieren ...

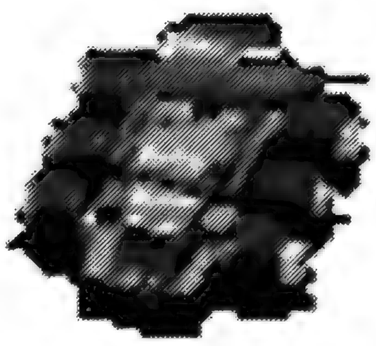
Kosten:	600
Geschwindigkeit:	45
Feuerrate:	niedrig
TP:	1000
Feuerreichweite:	160
Trefferrate:	70
Technologielevel:	1



Flammenwerfer (Überlebende)

Sie sind nicht zufrieden mit Ihrem gewöhnlichen Geländefahrzeug? Nun, wie wär's, wenn wir die serienmäßige Ladefläche entfernen? Immer noch nicht überzeugt? Mal sehen, was halten Sie von einem riesigen Treibstofftank und einem weitreichenden Flammenwerfer? Was, Sie sind immer noch nicht glücklich? Tja, manchen Leuten kann man es halt nie recht machen.

Kosten:	550
Geschwindigkeit:	55
Feuerrate:	mittel
TP:	1200
Feuerreichweite:	192
Trefferrate:	50
Technologielevel:	2



Monster-Truck (Mutanten)

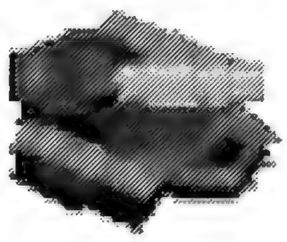
Dieser LKW ist wahrscheinlich bedeutend weniger monströs, als die Mutanten, von denen er gefahren wird. Dennoch ist er zu monströsen Leistungen fähig, wie beispielsweise Überland und über Mutanten fahren, die manchmal auch dem aufmontierten großen Maschinengewehr zum Opfer fallen.

Kosten:	450
Geschwindigkeit:	55
Feuerrate:	sehr hoch
TP:	1000
Feuerreichweite:	192
Trefferrate:	70
Technologielevel:	2

Anaconda-Panzer (Überlebende)

Okay, das Teil sieht einer Schlange nicht gerade ähnlich. Aber sagen Sie das nie zur Besatzung, oder es könnte Ihnen schnell passieren, daß Sie bei einem Metalldetektortest übel auffallen. Der Größe des Panzers entspricht seine Durchschlagskraft.

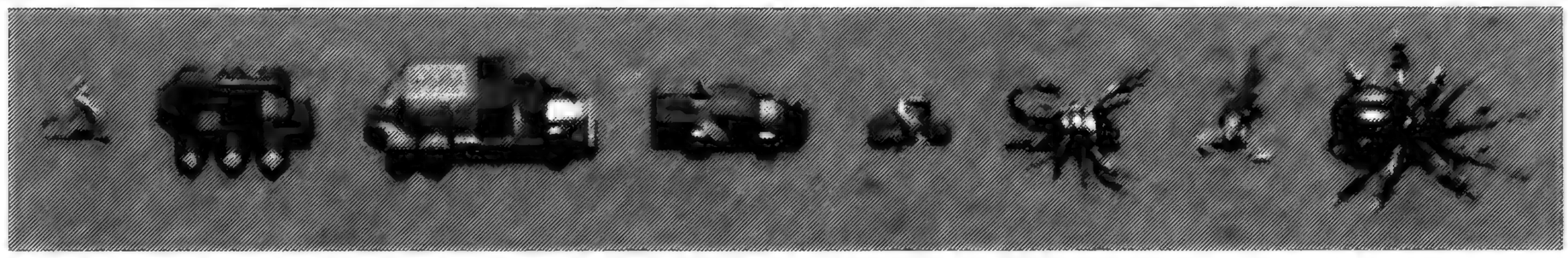
Kosten:	850
Geschwindigkeit:	45
Feuerrate:	sehr niedrig
TP:	1600
Feuerreichweite:	192
Trefferrate:	75
Technologielevel:	3



Kriegs-Mammut (Mutanten)

Die Wiederauferstehung dieser Kreatur ist auf die Ähnlichkeit zwischen einer Eiszeit und einem nuklearen Winter zurückzuführen. Es ist ein ziemlich dick geratener Elefant, der eine Automatikkanone auf seinem Rücken trägt, mit der er auf jeden feuert, der eine dumme Bemerkung über seine Figur macht.

Kosten:	800
Geschwindigkeit:	35
Feuerrate:	sehr niedrig
TP:	1600
Feuerreichweite:	192
Trefferrate:	80
Technologielevel:	2



Barrierenboot (Überlebende)

Besorgen Sie sich ein Luftkissenfahrzeug, entfernen Sie die nutzlose Ladefläche und montieren Sie einen besonders hinterhältigen, sechsschüssigen Raketenwerfer. Frohes LKW-Fahren!

Kosten:	1000
Geschwindigkeit:	30
Feuerrate:	hoch
TP:	1800
Feuerreichweite:	240
Trefferrate:	80
Technologielevel:	4

Käferbomber (Mutanten)

Das einzige, was diesen Käfer von einem Käfer unterscheidet, der scharfe, zerstörerische und übelriechende Chemikalienballen aus seinem aufgedunsenen Hinterleib preßt, ist seine Länge von sechs Metern. Igitt.

Kosten:	900
Geschwindigkeit:	30
Feuerrate:	sehr niedrig
TP:	1200
Feuerreichweite:	192
Trefferrate:	85
Technologielevel:	3

Automatikkanonenpanzer (Überlebende)

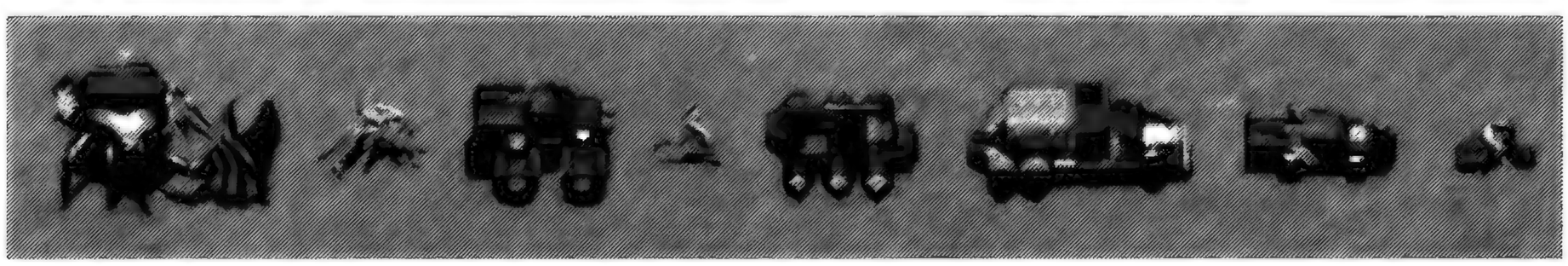
Der Drehturm dieses Panzers wurde vom Sensenmann höchst persönlich entworfen. Das Gefährt ist etwas schwerfällig, aber jeder, der sich auf einen Wettlauf mit ihm einläßt, verliert auf eine äußerst unsportliche Art.

Kosten:	1200
Geschwindigkeit:	30
Feuerrate:	sehr hoch
TP:	1700
Feuerreichweite:	224
Trefferrate:	70
Technologielevel:	5

Raketenkrabbe (Mutanten)

Eine riesige Schere, zwei Raketenwerfer und eine Krabbe von der Größe eines Bungalows. Wer sich mit diesen Tierchen anlegt, der sollte einigermaßen auf Draht sein.

Kosten:	1100
Geschwindigkeit:	30
Feuerrate:	mittel
TP:	1800
Feuerreichweite:	256
Trefferrate:	93
Technologielevel:	4

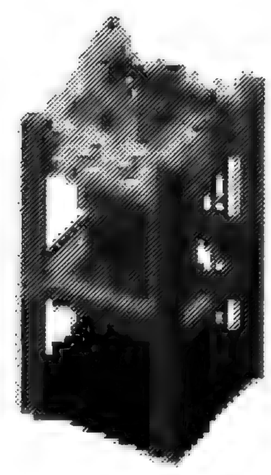


VERTEIDIGUNGSANLAGEN

Wachturm (Überlebende)

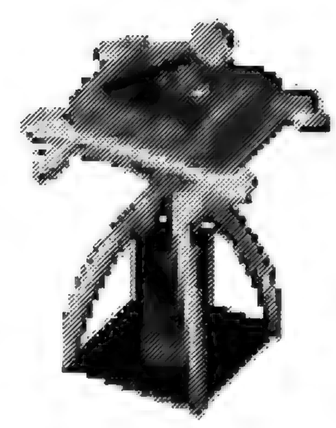
So ein gewöhnlicher, gut gepanzerter Verteidigungsturm ähnelt einem Mordsmaschinengewehr auf Stelzen.

Kosten:	500
Feuerrate:	hoch
TP:	1200
Feuerreichweite:	144
Trefferrate:	90
Technologielevel:	2



MG-Nest (Mutanten)

Eine Vogelmutter hat gerade ein paar verrückte Mutanten ausgebrütet, die mit Maschinengewehren und zuviel Munition ausgerüstet sind.

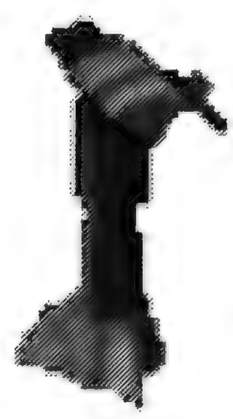


Kosten:	500
Feuerrate:	hoch
TP:	1200
Feuerreichweite:	144
Trefferrate:	90
Technologielevel:	2

Raketenbatterie (Überlebende)

Die Raketenbatterie feuert kurz hintereinander drei Raketen ab und verkriecht sich dann in ihrem eigenen Gehäuse, um nachzuladen.

Kosten:	1500
Feuerrate:	niedrig
TP:	1800
Feuerreichweite:	256
Trefferrate:	90
Technologielevel:	3



Schrotkanone (Mutanten)

Zwei Kanoniere sitzen in einem riesigen Schädel, zerpflügen den Boden und hinterlassen in einem großen Umkreis ein Bild der Verwüstung.

Kosten:	1500
Feuerrate:	niedrig
TP:	1800
Feuerreichweite:	256
Trefferrate:	50
Technologielevel:	3

Kanonenturm (Überlebende)

Eine aus Beton gebaute 125mm-Doppelkanone ist nicht zu unterschätzen. Sie schlägt erbarmungslos zu und bietet einen besseren Schutz als jedes Sonnenschutzmittel.

Kosten:	2500
Feuerrate:	mittel
TP:	2400
Feuerreichweite:	256
Trefferrate:	90
Technologielevel:	4

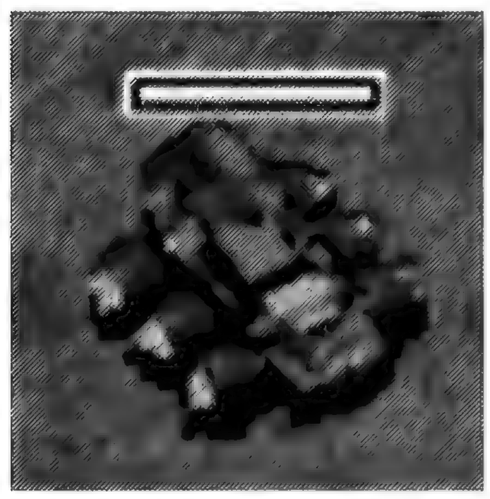
Rotationskanone (Mutanten)

Dieses Pendant zum Autokanonenpanzer der Überlebenden ist weniger beweglich, aber genauso zerstörerisch wie ihr Vorbild. Fünf rotierende Rohre sind der Garant für die außergewöhnliche Feuerkraft.

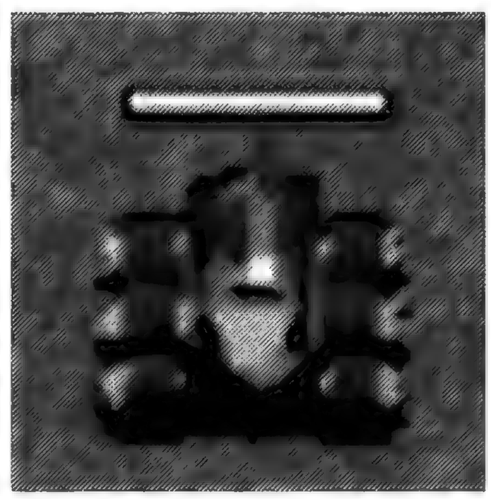
Kosten:	2500
Feuerrate:	sehr hoch
TP:	2500
Feuerreichweite:	260
Trefferrate:	75
Technologielevel:	4

VETERANEN-EINHEITEN: DIE WUNDER DER KRIEGSNEUROSE

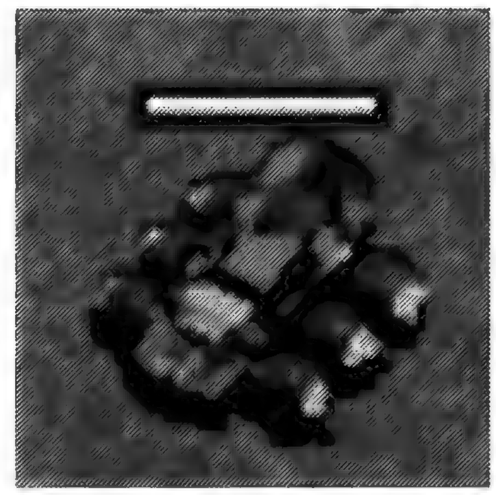
Wenn eine Einheit einer anderen Kampfeinheit schweren Schaden zugefügt hat, dann ist die Stunde der Wahrheit gekommen. Schlagartig fallen ihr so fundamentale Erkenntnisse ein, wie "Oh, Kugeln sind ein ziemlich durchschlagendes Argument!" oder "Hmm, unter einen Panzer zu geraten ist keine gute Idee!". Solche Einheiten, egal ob Leute, Tiere oder Fahrzeuge, sind nun klüger und werden bald zu Veteranen-Einheiten. Diesen Vorgang können Sie daran erkennen, daß der normalerweise graue Gesundheitsbalken seine Farbe wechselt. Erst wird er blau und anschließend rot, nachdem Sie noch ein paar Feinde ausgelöscht haben. Auf ein Gebäude zu schießen bringt allerdings nur 'ne Menge Spaß ein.



Normale Einheit (Beachten Sie den grauen Rand des Gesundheitsbalkens.)



Veteran erster Stufe (Ähm...wenn dies in Farbe wäre, hätte der Gesundheitsbalken einen blauen Rand.)



Veteran zweiter Stufe (und dieser Balken ist rot. Ehrlich!)

Was ist eigentlich so besonderes an einer Veteranen-Einheit? Nun, zunächst besitzen sie eine höhere Zielgenauigkeit und Feuerrate. Aber das ist noch nicht alles, denn Veteranenkämpfer (keine Tiere oder Fahrzeuge) lernen allen Ernstes, sich selbst zu heilen. Zwar müssen sie dazu stillstehen, aber dann werden ihre Trefferpunkte allmählich wieder aufgefrischt. Allerdings kann man es auch als gesundheitsschädlich ansehen, längere Zeit im Kriegsgebiet auf einer Stelle stehenzubleiben. Was soll's, das ist halt eine weitere Regel, die von den Veteranen noch verinnerlicht werden muß, nicht wahr?

Dies ist höchstwahrscheinlich keine Veteranen-Einheit.

ZOFF MIT IHREN FREUNDEN: DAS MULTIPLAYER-SPIEL

Das Langweilige an Computern ist, daß sie nicht losweinen und damit drohen, die Freundschaft aufzukündigen, wenn man Sie im Spiel demütigt. Daher verfügt **KKND** über eine Multiplayer-Option. Sie können verschiedene Rechner per Netzwerk, Modem oder Nullmodem verbinden, und dann die Einheiten Ihrer Freunde in Grund und Boden stampfen. Das Ziel ist einfach: Bauen Sie Ihre Armee aus und besiegen Sie alle anderen. Klingt logisch, oder?

Für jeweils zwei Spieler benötigen Sie eine CD. Bei dem als Server fungierenden Spieler muß die CD während des gesamten Spiels im Laufwerk bleiben.

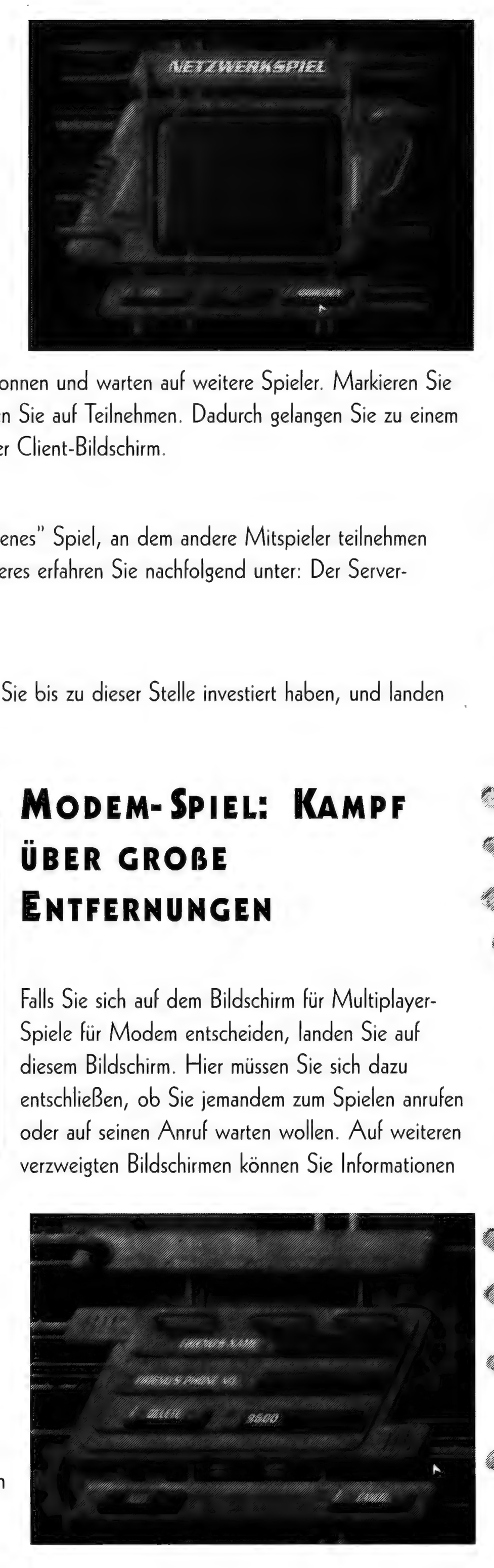
MULTIPLAYER-SPIEL STARTEN

Bevor Sie ein Multiplayer-Spiel starten, müssen Sie sich vergewissern, daß die nötigen Verbindungen (z.B. Modem, Nullmodemkabel, Netzwerk) richtig eingerichtet und angeschlossen sind. Alles geregelt? OK.

Jetzt wählen Sie **Multiplayer-Spiel** aus dem Hauptmenü.

Ihnen werden nun mehrere Optionen angeboten (siehe weiter unten). Wählen Sie **IPX** für eine Netzwerkverbindung **Modem** für eine Telefonverbindung oder **Seriell** für eine Verbindung per Nullmodemkabel.

IPX: Netzwerk-Spiele



Wenn Sie sich für IPX entscheiden, landen Sie auf dem Auswahlbildschirm für Netzwerk-Spiele, wo alle momentan auf dem Netzwerk angemeldeten Spiele aufgelistet sind. Hier haben Sie zwei Alternativen: Teilnehmen und Neu.

Teilnehmen

Dieser Button steht zur Verfügung, wenn gerade Spiele angemeldet sind, an denen man teilnehmen kann. Die aufgelisteten Spiele haben noch nicht begonnen und warten auf weitere Spieler. Markieren Sie das Spiel, bei dem Sie einsteigen wollen, und klicken Sie auf Teilnehmen. Dadurch gelangen Sie zu einem weiteren Bildschirm. Genaueres finden Sie unter: Der Client-Bildschirm.

Neu

Indem Sie Neu wählen, beginnen Sie ein neues "offenes" Spiel, an dem andere Mitspieler teilnehmen können. In diesem Fall werden Sie zum Server. Näheres erfahren Sie nachfolgend unter: Der Server-Bildschirm.

Abbrechen

Hiermit brechen Sie die ganze harte Arbeit ab, die Sie bis zu dieser Stelle investiert haben, und landen wieder auf dem Netzwerk-Hauptbildschirm.

Modem-Spiel: Kampf über große Entfernungen

Falls Sie sich auf dem Bildschirm für Multiplayer-Spiele für Modem entscheiden, landen Sie auf diesem Bildschirm. Hier müssen Sie sich dazu entschließen, ob Sie jemandem zum Spielen anrufen oder auf seinen Anruf warten wollen. Auf weiteren verzweigten Bildschirmen können Sie Informationen eintragen, um den Verbindungsaufbau in Zukunft zu erleichtern.

Neues Spiel

Hierüber gelangen Sie zu dem Bildschirm, auf dem Sie einen neuen Mitspieler eintragen können. Klicken Sie dazu auf die entsprechenden Felder, um den Namen des Mitspielers, seine Modemgeschwindigkeit in Baud und seine Telefonnummer einzutragen.

Mitspieler editieren

Ihr Freund hat sich gerade ein schnelleres Modem zugelegt? Oder hat er herausgefunden, was für einen Spitznamen Sie ihm verpaßt haben und will diesen nun ändern? Gehen Sie zu diesem Bildschirm (der nahezu identisch ist zum Bildschirm "Neuer Freund"), und klicken Sie auf das entsprechende Feld, um die Details zu ändern. Wenn Sie damit fertig sind, klicken Sie auf: Daten dieses Mitspielers speichern.

Mitspieler löschen

Mal ehrlich – jeder wollte dies schon das eine oder andere Mal machen. Durch einen Klick auf diesen Button läßt sich der gerade ausgewählte Mitspieler aus der Liste löschen. Hämisches Gelächter ist bei einer solchen Aktion keine Seltenheit.

Wählen

Wenn Sie sich allmächtig und überlegen fühlen und daher unbedingt als Server fungieren wollen, dann klicken Sie auf diesen Button, nachdem Sie alle Eingaben vorgenommen haben, und warten darauf, daß Ihr Mitspieler sich einwählt. Sobald die Verbindung steht, gelangen Sie zum Server-Bildschirm.

Nachfolgend finden Sie weitere Details.

Warten auf Anruf

Wenn Sie die Rolle des passiven, aber nicht minder wichtigen Client übernehmen, oder ein nichtsnutziger Freund Sie gezwungen hat, den Wählen-Button zu benutzen, dann klicken Sie auf den Warten-Button, um den Server wissen zu lassen, daß Sie zum Aufnehmen der Verbindung bereit sind. Sobald die Verbindung steht, gelangen Sie auf den Client-Bildschirm. Unter: Der Client-Bildschirm finden Sie weitere Details.

Schwierigkeiten beim Modem-Spiel

Sollten Sie Probleme mit dem Aufbau einer Verbindung für ein Modem-Spiel haben, dann könnte dies daran liegen, daß Ihr Modem einen Standard-Initialisierungsstring nicht versteht. Sie können diesen String und andere Modemeinstellungen ändern, indem Sie die im Installationsverzeichnis von KKND befindliche Datei SERIAL.CFG editieren.

Serielles Spiel: Das Getümmel im Wohnzimmer

Entgegen der allgemeinen Vorstellung handelt es sich bei Seriellen Spielen nicht um Programme, die sich an Spieler oder Spieldesigner heranschleichen und diese reihenweise umbringen. Manchmal wünschte man sich allerdings, daß es so wäre, nicht wahr? Serielle Spiele bedeuten nichts anderes als kein Netzwerk, keine Telefonverbindungen, keinen Ärger und keine Umstände. Für ein Serielles Spiel werden nur ein Nullmodemkabel und ein einfacher Bildschirm benötigt, bevor man zum Hauptmenü des Spiels gelangt (wie das Bild zeigt).

Verbinden

Wenn Sie der Server sind, klicken Sie hierauf und warten Sie auf Ihren Mitspieler. Sobald Sie miteinander verbunden sind, gelangen Sie auf den Server-Bildschirm (Näheres nachfolgend unter: Der Server-Bildschirm).

Warten auf Verbindung

In der Rolle des Client klicken Sie auf diesen Button. Sobald die Verbindung aufgebaut ist, landen Sie auf dem Client-Bildschirm (siehe folgender Abschnitt).

Der Client-Bildschirm

Als Client (d.h. Sie sind nicht der Server) haben Sie folgende Optionen:

Name

Um ihr aktuelles Spiel zu benennen, klicken Sie in dieses Feld, geben den Titel ein und drücken Enter. Hinweis: Namen wie "Mutantentanz" klingen merkwürdiger als beispielsweise "Ententanz", allerdings nicht unbedingt lustiger.

Seite

Hiermit bestimmen Sie die Art Ihrer Armee. Mit einem Klick auf das Seite-Feld schalten Sie zwischen den Überlebenden und den Mutanten um.

Farbe

Die Einheiten jeder Armee sind an ihrer Teamfarbe zu erkennen. Durch Klicken auf das Farbe-Feld wandern Sie durch die verfügbaren Teamfarben und suchen sich Ihre gewünschte Farbe aus (dabei gilt: Wer zuerst kommt, ma(h)lt zuerst!).

Die Person, die als Server fungiert, kümmert sich um alle anderen Optionen und startet das Spiel, wenn sie der Meinung ist, das jedermann genug Zeit hatte, um alle Einstellungen vorzunehmen. Weitere Informationen finden Sie unter: Der Multiplayer-Spielverlauf.

Der Server-Bildschirm

Dieser Bildschirm ist fast identisch zu seinem Pendant beim Client. Der einzige Unterschied besteht darin, daß der Server Zugriff auf alle Buttons erhält und damit sämtliche Spieloptionen kontrollieren kann. Klar, denn das macht MACHT! Die zusätzlichen Optionen lauten:

Ressourceneinheiten beim Start

Indem Sie auf diesen Button drücken, wandern Sie durch eine Anzahl großer Zahlen. Diese Werte geben an, über wieviele Ressourceneinheiten jeder Spieler zu Beginn eines Spieles verfügt. Ein großer Wert bedeutet, daß jede Partei in der Lage sein wird, ihre Armee zu Beginn schneller aufzubauen. Ein kleiner Wert hat zur Folge, daß es früher zur verzweifelten Suche nach Öl kommt, um die Armeen aufzurüsten.

Maximaler Technologielevel

Hiermit wird eine Obergrenze für High-Tech-Einheiten festgelegt. Auf dem Technologielevel 1 kommt es im wahrsten Sinne des Wortes zu einem Kleinkrieg, über dessen Ausgang vor allem das Können des Spielers entscheidet. Der Technologielevel 5 bietet alle Voraussetzungen für eine Explosionstrommelfeuer, das es in sich hat.

Technologie-Bunker

Klicken Sie auf diesen Button, um zwischen Ja und Nein umzuschalten. Wenn Technologie-Bunker zugelassen werden, wird das Spiel um eine Zufallskomponente erweitert. Sie müssen dann die Technologie der Alten Welt finden, um Ihr Kriegsglück entscheidend zu Ihren Gunsten zu beeinflussen und die Gegner das Fürchten zu lehren.

Karte auswählen

Entscheiden Sie sich, in welcher von zehn möglichen Landschaften Sie spielen wollen.

Spiel starten

Der Server klickt auf Spiel starten, sobald alle Vorbereitungen getroffen sind und es an der Zeit ist, sich ins Getümmel zu stürzen. Beachten Sie dazu auch das nachfolgende Kapitel.

Der Multiplayer-Spielverlauf

Nun ja, eigentlich gibt es dazu nicht viel zu erzählen. Wenn die verschiedenen befeindeten Armeen in ihrem abgelegenen Winkel des Schlachtfeldes den Kampf beginnen, dann verfügen Sie zunächst nur über eine mobile Basis und eine kleine Truppe. Suchen Sie sich eine nette Stelle, die genügend Platz zum Aufbau eines Lagers bietet, sich leicht verteidigen läßt und als Ausgangsposition für Angriffe eignet, und errichten Sie dort Ihre Basis. Bauen Sie Ihr Lager auf, wie Sie es von den Einzelspieler-Missionen kennen, und jagen Sie Ihre Gegner zur Hölle. Wenn Ihre Armee als einzige überlebt, haben Sie gewonnen. Zugegeben, das ist eine ziemlich simple Strategie, die nichtsdestotrotz die Weltgeschichte geprägt hat.

Bündnisse

Netzwerk-Spieler haben die Möglichkeit, Bündnisse unter ihren Armeen einzugehen. Natürlich wird dabei vorausgesetzt, daß mindestens 3 Armeen am Spiel teilnehmen. Ein Bündnis zwischen den einzigen beiden existierenden Armeen wäre gleichbedeutend mit Frieden, und wer will das schon.

Einheiten verbündeter Armeen gehen nicht auf alliierte Einheiten los, die ihnen über den Weg laufen. Dennoch können Sie ihnen einen anderslautenden Befehl erteilen, was beim ersten Treffer nicht nur augenblicklich zur Auflösung das Bündnisses führt, sondern auch bei jedem außer dem betrogenen Mitspieler Schadenfreude hervorruft.

Bündnis schließen

Sich gegen die Schwachen zu verbünden, ist eine Leichtigkeit. Wenn Sie die Zeit für gekommen halten, sich zum Schaden anderer mit einer anderen Armee zu verbünden, plazieren Sie den Cursor einfach über dem Noch-Gegner und drücken Sie die Taste A. Ihre Einheiten werden augenblicklich damit aufhören, diese Armee zu bekämpfen, und Ihr umworbener Mitspieler muß sich nun entscheiden, ob er mit Ihnen gemeinsame Sache machen will.

Treueschwüre brechen

Ein Vertrauensbruch gehört zu den besonders spaßigen Seiten des Krieges. Während sich Ihr Mitspieler dank seines neuen Bündnisses sicher und geborgen fühlt, wählen Sie einige Ihrer Einheiten aus, mit denen Sie Einheiten Ihres Verbündeten bei gedrückt gehaltener ALT-Taste aufs Korn nehmen, um sie dann mit einem Kugelhagel zu überschütten. Das Bündnis ist erst dann beendet, wenn die erste Kugel einen anvisierten Alliierten trifft. Wenn alles glatt läuft, bedeutet das den Untergang für die alten und neuen Gegner! HEY, DAS MACHT SPASS!

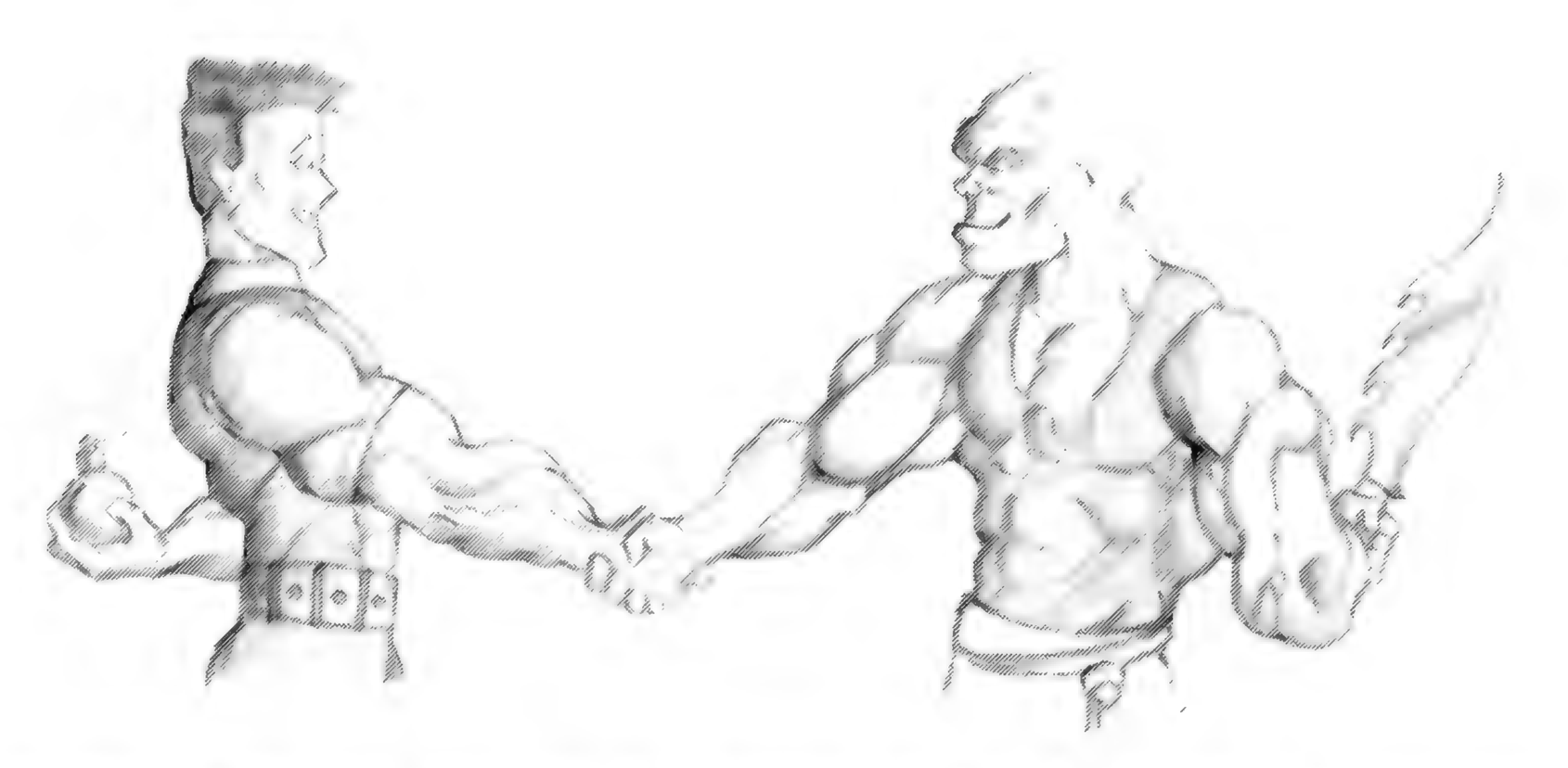
Hinweis: Mit Luftangriffen lassen sich Bündnisse ebensowenig brechen wie mit Vandalen oder Saboteuren.

Multiplayer-Nachrichten

Drücken Sie im Verlauf eines Multiplayer-Spiels CTRL + M, und geben Sie Ihre Botschaft ein. Drücken Sie anschließend ENTER, um Ihre Nachricht abzuschicken. Indem Sie ESC vor dem Versenden einer Nachricht drücken, brechen Sie den Vorgang ab.

Multiplayer Technologie-Bunker

Die Technologie-Bunker funktionieren bei einem Multiplayer-Spiel etwas anders. Es dauert zwischen fünf und zehn Minuten, bis sie aktiv werden. Sobald sie aktiv sind, ist ihre Funktion dieselbe wie in Einzelspieler-Missionen.



Mit einer alliierten Armee an seiner Seite fühlt man sich gleich viel sicherer - oder doch nicht?

Multiplayer Hilfe-Cursor

In Multiplayer-Spielen können Sie herausfinden, wem was gehört, indem Sie den Hilfe-Cursor (das Fragezeichen) über eine Einheit oder ein Gebäude bewegen.

PROBLEMLÖSUNGEN

Problem: **Anstelle einer Armee sehe ich nur eckige Aliens, die sich mit simplen Soundeffekten von rechts nach links bewegen und dabei zeilenweise den Bildschirm herunterwandern. Außerdem wirkt die Grafik irgendwie farblos. Woran liegt das?**

Lösung: Sie haben versehentlich ein völlig falsches Spiel mit außerirdischen Eindringlingen auf Ihrem Rechner geladen. Ihre **KKND**-CD erkennen Sie daran, daß auf Ihr **KKND** zu lesen ist. Legen Sie diese CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein, und versuchen Sie's erneut.

Problem: **Ich schaffe es nicht, KKND auf meine Festplatte zu installieren.**

Lösung: Haben Sie genug freien Speicherplatz auf Ihrer Festplatte? Sie benötigen 27MB für die minimale und 58MB für die vollständige Installation, sofern Sie keinen Festplattenkomprimierer verwenden. Falls doch, können Sie den benötigten Speicherplatz auf fast das Doppelte hochrechnen (auf 58MB für die minimale und 116MB für die volle Installation). So gesehen sollten Sie vielleicht in Betracht ziehen, keinen Festplattenkomprimierer zusammen mit **KKND** zu benutzen - das Programm steht schon genug unter Dampf, so wie es ist.

Problem: **So'n Mist, KKND will einfach nicht starten.**

Lösung: Erstens, befinden Sie sich überhaupt in dem Verzeichnis, in das Sie **KKND** installiert haben (normalerweise C:\KKND)? Zweitens, haben Sie mindestens 500 KB Hauptspeicherplatz frei? Drittens, verfügt Ihr Rechner über genügend freien Speicherplatz im oberen Speicherbereich, von dem Sie mindestens 15 MB benötigen? Viertens, wenn Ihr Computer 16 MB RAM besitzt, könnte es sein, daß andere Programme den oberen Speicherbereich belegen und daß Sie diese löschen können? Hmmm?

Problem: **Ich begreife einfach nicht, wie eine Mikrowelle funktioniert.**

Lösung: Nun, die Moleküle in der Nahrung werden angeregt, was man bestimmt nicht von den Leuten behaupten kann, denen Sie auf einer Party diese Frage stellen. Glauben Sie mir.

Problem: **Ich schaffe es nicht, KKND auf meinem Laptop ans Laufen zu bekommen.**

Lösung: In Laptops ist häufig eine nicht standardmäßige Video- und Soundhardware eingebaut. Eventuell müssen Sie mit anderen Soundeinstellungen experimentieren, damit **KKND** einwandfrei läuft. Außerdem sollten Sie probieren, die Farbeinstellungen zu verändern, indem Sie den 24-Bit-Farbmodus wählen. **KKND** läuft häufig nicht richtig auf Laptops, auf denen der 265-Farbmodus verwendet wird.

Problem: **Ich bin mir nicht sicher, ob ich KKND unter Windows laufen lassen kann. Ich habe Angst, etwas falsch zu machen.**

Lösung: Ganz ruhig. **KKND** läuft problemlos unter Windows95 - ein Doppelklick auf das KKND-Icon genügt. Ach so, Sie haben also eine frühere Windows-Version? Hmmm ... ehrlich gesagt, sollten Sie diese lieber herunterfahren und KKND in einer reinen DOS-Umgebung starten. Kommen Sie jedoch nicht auf die Idee, unter Windows eine MS-DOS-Eingabeaufforderung aufzurufen und von dort aus KKND zu starten. Lassen Sie's einfach.

Problem: Eigentlich müßte ich so etwas wie Sound hören, oder?

Lösung: Richtig. Wenn Sie nichts hören, sollten Sie zunächst nachschauen, ob Ihre Ohren gewaschen sind. Als nächstes überprüfen Sie, ob Ihre Lautsprecher eingeschaltet und an den Computer angeschlossen sind. Immer noch alles still? Okay, sehen Sie nach, ob sich die Datei THEVOICE.CFG im Grundverzeichnis Ihrer Festplatte C (C:\) befindet. Wenn dies nicht der Fall ist, starten Sie INSTALL.EXE von der CD und führen Sie die Audiokonfiguration durch. Dadurch wird die Datei THEVOICE.CFG auf C:\ kopiert. Hoffentlich geben Ihnen danach empört an die Wand klopfende Nachbarn die letzte Gewißheit, daß der Sound endlich zu hören ist.

Problem: Ich kann meine Soundkarte nicht in der Liste finden.

Lösung: Hmmm. Ihre Soundkarte muß 100% kompatibel zu einer der unterstützten Soundkarten sein (und das ist eine ganze Menge!). Sollte dies nicht der Fall sein, können wir leider nicht mehr tun, als Ihnen zu raten, sich eine neue Soundkarte zu kaufen. Tut uns leid.

Problem: KKND läuft zu langsam auf meinem Computer.

Lösung: Versuchen Sie, einen Vesa-Treiber, wie UniVBE, zu installieren. Dadurch wird die Grafikleistung gesteigert. Denken Sie auch daran, daß KKND besser läuft, wenn Ihre Grafikkarte einen Linear-Frame-Buffer unterstützt. Vielleicht sollten Sie eine neue Grafikkarte in Betracht ziehen?

Problem: Die Videosequenzen sind etwas abgehackt.

Lösung: Nun ja, unser Drehbuchautor hat einen etwas eigenartigen Geschmack. Oh, Entschuldigung, Sie meinen etwas ganz anderes, nicht wahr? Eine nicht flüssige Filmwiedergabe könnte bedeuten, daß Ihr CD-ROM-Laufwerk nicht schnell genug ist - für KKND brauchen Sie mindestens ein Triple-speed CD-ROM-Laufwerk. Falls die Filmsequenzen wirklich zu einem Problem für Sie werden, können Sie diese jederzeit überspringen und eine kurze Beschreibung der jeweiligen Mission im Textformat abrufen, indem Sie im Verlauf einer Mission ESC drücken und die Einsatzbesprechung auswählen.

Problem: Unter Windows95 sind die Videosequenzen immer noch abgehackt.

Lösung: Eventuell müssen Sie die Leistungsfähigkeit Ihres CD-ROM-Laufwerkes optimieren. Klicken Sie dazu unter Windows95 im Start-Menü auf Einstellungen/Systemsteuerung, und öffnen Sie mit einem Doppelklick auf das System-Icon das Fenster Eigenschaften für System. Darin klicken Sie auf den Karteikartenreiter Leistungsmerkmale. Auf der Karteikarte Leistungsmerkmale klicken Sie auf den Button Dateisystem und anschließend auf den KarteikartenreiterCD-ROM. Wenn Sie die Option zur Optimierung der Leistungsfähigkeit des CD-ROM-Laufwerkes nutzen, sollten Sie auch überprüfen, ob die Geschwindigkeit Ihres CD-ROM-Laufwerkes richtig eingestellt ist. Nun können Sie sich über den Kopf streichen, Ihren Bauch reiben und versuchen, mit den Ohren zu wackeln.

Problem: **Ich dachte, die 70er Jahre wären mausetot, aber jetzt trägt plötzlich jeder wieder Klamotten mit ausgestelltem Schnitt.**

Lösung: Sogar in den 70ern gab es Leute, die behaupteten, die 70er seien tot. Versuchen Sie einfach, auch diese Modewelle unbeschadet zu überstehen, und warten Sie auf Leute, die während eines viel zu schnell wiederholten, alptraumhaften 80er-Jahre-Revivals von Haargel und fluoreszierenden Farben die Nase so voll haben, daß sie es nicht mehr sehen können.

Problem: **KKND hängt sich auf, sobald eine Videosequenz abgespielt wird.**

Lösung: So seltsam es sich auch anhören mag, dabei könnte es sich um ein Audio-Problem handeln. Überprüfen Sie mit Hilfe des Installationsprogramms, ob Ihre Soundkarte richtig konfiguriert ist.

Problem: **KKND läuft immer noch nicht, ich mache mir allmählich Sorgen.**

Lösung: Atmen Sie ein paar Mal tief durch – das hilft eigentlich immer. So, jetzt lesen Sie einmal die Datei README.TXT im Grundverzeichnis Ihres CD-ROM-Laufwerkes durch. Geben Sie dazu TYPE README.TXT ein, und drücken Sie Enter. Treffen irgendwelche der "Was in letzter Minute schiefging"-Punkte auf Sie zu? Nein? Nun gut, dann ist es vielleicht an der Zeit, größere Geschütze aufzufahren und eine der Nummern unserer Technischen Unterstützung anzurufen. Sie finden diese unter der Überschrift Technische Unterstützung am Ende dieses Handbuchs.

Problem: **Ich finde es schlimm, daß niemand jemals Handbücher liest, und ich fühle mich irgendwie überflüssig.**

Lösung: Oh, Verzeihung. Eines meiner Probleme hat sich wohl versehentlich hier eingeschlichen. Geistige Notiz: Ich muß meine "Therapie"-Probleme in einem anderen Notizbuch festhalten.

Problem: **KKND erlaubt es mir nicht, IPX auf dem Multiplayer-Bildschirm auszuwählen. Mann, das nervt!**

Lösung: Wenn Sie keine Verbindung zu einem Netzwerk haben und keine IPX-Treiber geladen sind, ist Ihr IPX-Button deaktiviert und nicht anwählbar. Fragen Sie Ihren Netzwerk-Verwalter (vorausgesetzt, Sie werden dafür nicht gefeuert), ob Ihr Netzwerk IPX unterstützt und ob die nötigen Treiber auf Ihrem Computer dafür richtig eingerichtet sind.

Problem: **Mein Netzwerk-Spiel will einfach nicht richtig laufen.**

Lösung: In ihrem Netzwerk-Spiel steckt immer noch der Wurm? Unter Umständen greifen einfach zu viele Nutzer auf Ihr LAN-Netzwerk zu und müllen es mit nutzlosem Zeug wie Arbeitskram und sogenannten "wichtigen Daten" zu. Machen Sie denen unmißverständlich klar, daß dieser Unfug Ihr immens wichtiges KKND-Spiel aus dem Takt bringt und daß sie gefälligst mit der Arbeit bis nach Feierabend warten sollen.

Problem: Das Netzwerk-Spiel läuft immer noch nicht. Grrr.

Lösung: Ihr Spiel macht immer noch Probleme? Kann es sein, daß Sie und Ihr gewünschter Gegner nicht an gegenüberliegenden Seiten eines Netzwerk-Routers angeschlossen sind? Dadurch können alle möglichen Probleme entstehen. In diesem Fall wäre es besser, wenn Sie den Computer von jemand anderem benutzen, sobald dieser seinen Heimweg angetreten hat.

Problem: Wissen Sie, ich bekomme immer noch kein Netzwerk-Spiel zustande.

Lösung: Immer noch nicht? Hmmm. Vielleicht läßt Sie ja Ihre LAN-Karte im Stich. Vergewissern Sie sich, daß sie nicht beschädigt oder falsch installiert ist. Intensive und präzise Spiele wie KKND können manchmal die übelsten Kartenfehler ans Tageslicht bringen.

Problem: Immer ... noch ... kein ... Netzwerk ... Spiel ... (röchel) ... Verliere... Hoffnung ...

Lösung: Waas? Sie können immer noch nicht die wunderbare Welt des durchgeknallten Multiplayer-Spiels genießen? Tja, dann ist es wohl an der Zeit, daß Sie die Technische Unterstützung anrufen. Wenn wir nicht vergessen haben, die Kontaktinformationen einzufügen, finden Sie diese am Ende des Handbuchs.

Problem: Ok, das Netzwerk-Spiel läuft endlich, aber es ist etwas langsam.

Lösung: Langsam, sagen Sie? Nun, zunächst einmal ist es so, daß langsame, stark belastete oder unzuverlässige Netzwerke dazu führen, daß KKND dementsprechend langsam läuft. Außerdem müssen Sie sich darüber im klaren sein, daß ein Netzwerk-Spiel nur so schnell laufen kann, wie es der langsamste Rechner in einer Spielgruppe erlaubt, damit alle Computer in der Gruppe synchron arbeiten können. Entweder lernen Sie, damit zu leben, oder Sie bedrängen Ihre Mitspieler, sich schnellere Rechner zuzulegen.

Problem: Mein(e) Partner(in) beschwert sich darüber, daß ich zuviel KKND spiele und nicht genug Zeit mit ihm/ihr verbringe.

Lösung: Einige Leute lernen es nie, Wichtiges von Unwichtigem im Leben zu unterscheiden. Wenn diese dann beleidigt aus dem Haus stürmen, nachdem man ihnen zwanzig mal in den letzten zwei Stunden "Nur noch 5 Minuten" versprochen hat, hilft nur eins: Man fordert sie entschlossen zu einer Multiplayer-Partie auf. Wenn sie darauf nicht antworten oder einem Schimpfwörter an den Kopf werfen, weiß man wenigstens, daß man sie sowieso geschlagen hätte. Spielen Sie einfach weiter.

Problem: Jetzt bereitet mir das Serielle Spiel Kummer.

Lösung: Nachdem Sie sich vergewissert haben, daß alles eingeschaltet ist, überprüfen Sie, ob die Fehlerkorrektur und Datenkompression eingeschaltet sind. Sollte das nicht der Fall und Sie sich nicht sicher sein, wie Sie beides aktivieren können, dann lesen Sie bitte in Ihrem Modem-Handbuch nach. Während Sie spielen, sollten Sie dafür sorgen, daß Ihr Telefon nicht auf Warteschlange geschaltet ist - diese "Funktion" besitzt die Unverfrorenheit, spannende Spiele durch andere Anrufe zu unterbrechen. Das ist nicht im Sinne des Erfinders. Falls Sie nicht wissen, wie Sie die "Call Waiting"-Funktion abschalten können, erkundigen Sie sich bei Ihrer Telefongesellschaft.

Problem: Wissen Sie, ich warte nun schon ewig auf eine Verbindung ...

Lösung: Sie haben also eine Weile vor dem Bildschirm: Warten auf Verbindung gesessen, und beginnen allmählich zu vermuten, daß KKND sich aufgehängt haben könnte, nicht wahr? Vielleicht haben Sie eine gestörte Leitung erwischt, was, wenn es oft vorkommt, ein guter Anlaß für einen Anruf bei Ihrer Telefongesellschaft wäre. Außerdem sollten Sie die Verkabelung und Anschlüsse überprüfen und sich vergewissern, daß die Baud-Rate für das Spiel nicht zu hoch ist.

Problem: Das Serielle Spiel läuft langsam wie eine Schnecke.

Lösung: Ihr Spiel läuft also zu langsam? Nun, denken Sie daran, daß bei einem Multiplayer-Spiel der langsamste Computer oder das langsamste Modem die Geschwindigkeit aller anderen Rechner und Modems bestimmt. Eine schlechte Telefonverbindung oder sehr lange serielle Kabel können ebenfalls die Ursache sein.

Problem: Tja, ich bin am Ende der Liste angelangt und mein Serielles Spiel läuft immer noch nicht.

Lösung: Sie sollten allmählich darüber nachdenken, die Technische Unterstützung in Anspruch zu nehmen. Wie Sie diese erreichen, entnehmen Sie bitte dem Abschnitt Technische Unterstützung, den Sie, wenn Sie weiterlesen, nicht verfehlen können. Großes Ehrenwort.

EINE BOOT-DISKETTE UNTER WINDOWS® 95 ERSTELLEN

1. Klicken Sie auf den Start-Button.
2. Wählen Sie unter Programme den Menüpunkt MS-DOS-Eingabeaufforderung.
3. Nun folgen Sie den nachstehenden Anweisungen.

EINE BOOT-DISKETTE ERSTELLEN

Wichtig: Zum Erstellen einer Boot-Diskette benötigen Sie eine leere Diskette für Ihr Diskettenlaufwerk A:.

1. Geben Sie C: ein, und drücken Sie **Enter**. Geben Sie anschließend CD\ ein, und bestätigen Sie mit **Enter.**
2. Legen Sie eine leere Diskette in das Diskettenlaufwerk A: ein.
3. Geben Sie FORMAT A:/S ein, und drücken Sie **Enter**.
4. Sie werden dazu aufgefordert, eine leere Diskette in das Laufwerk A: einzulegen. Drücken Sie Enter.
5. Sobald die Formatierung der Diskette abgeschlossen ist, werden Sie gebeten, die Diskette zu benennen. Geben Sie eine Bezeichnung ein, oder drücken Sie einfach nur **Enter**, sofern Sie keine Benennung wünschen.
6. Sie werden nun gefragt, ob Sie eine weitere Diskette formatieren wollen. Drücken Sie N und bestätigen Sie mit **Enter**.

7. Sie müssen jetzt die Datei config.sys auf Ihrer Boot-Diskette erstellen. Zuvor benötigen Sie jedoch einige Informationen über Ihre Soundkarte und das CD-ROM-Laufwerk.

Hinweis: Bei einigen Windows95-Systemen liegen keine Informationen zur im Rechner installierten Soundkarte oder zum CD-ROM-Laufwerk vor. Wenn dies der Fall ist, sollten Sie sich an den Hersteller Ihrer Hardware wenden, damit dieser die nötigen DOS-GERÄTETREIBER für Ihre Soundkarte und das CD-ROM-Laufwerk installiert.

Um die benötigten Informationen zu finden, geben Sie folgendes an der Eingabeaufforderung C: ein:

TYPE C:\CONFIG.SYS oder TYPE C:\CONFIG.DOS

Suchen Sie dann nach den folgenden Einträgen:

a.) Ihr DOS CD-ROM-TREIBER. Die Zeile sollte ungefähr so aussehen:

DEVICE=C:\XXXX\XXXX\(CD-ROM-Treiber.SYS /D:XXXXXX

Diese Zeile ist von PC zu PC verschieden, wobei die X-Platzhalter durch Einträge ersetzt werden, die speziell zu Ihrer Rechnerkonfiguration passen. Die Zeile beginnt jedoch immer mit DEVICE oder DEVICEHIGH und sollte einen Parameter /D: zum Ende hin enthalten, wie im folgenden Beispiel:

DEVICE=C:\SB16\DRV\SBCD.SYS /D:MSCD000

b.) Ihre DOS SOUNDKARTEN-TREIBER. Nachfolgend finden Sie ein Beispiel mit zwei Zeilen. Nach diesen oder ähnlichen Zeilen müssen Sie suchen:

DEVICE=C:\SB16\DRV\CTSB16.SYS /UNIT=0 /BLASTER=A:220 I:5 D:1 H:5

DEVICE=C:\SB16\DRV\CTMMSYS.SYS

Hinweis: Einige kompatible Soundkarten benötigen keine Einträge in der Datei Config.sys. Es könnte also sein, daß Sie keine Zeilen für Ihre Soundkarte finden.

8. Sie sind nun in der Lage, eine Config.sys-Datei auf Ihrer Boot-Diskette zu erstellen, indem Sie folgendes an der Eingabeaufforderung C: eingeben:

EDIT A:\CONFIG.SYS gefolgt von **Enter**.

Wenn der blaue Editor-Bildschirm erscheint, geben Sie diese Zeile ein:

DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS

Bei einem Windows® 95-System verwenden Sie statt der vorherigen folgende Zeile:

DEVICE=C:\WINDOWS\HIMEM.SYS

DOS=HIGH

FILES=50

BUFFERS=30

LASTDRIVE=Z

(Geben Sie hier die Informationen für Ihre Soundkarte ein.)

(Geben Sie hier die Informationen für Ihr CD-ROM-Laufwerk ein.)

9. Speichern Sie diese Datei und verlassen Sie das Programm, indem Sie nacheinander folgende Tastenkombination und Tasten drücken:

ALT und D

X

J

10. Sie benötigen ebenfalls eine Autoexec.bat-Datei auf Ihrer Boot-Diskette, doch zunächst brauchen Sie einige Informationen über Ihre Soundkarte, das CD-ROM-Laufwerk und die Maus.

Hinweis: Bei einigen Windows® 95-Systemen liegen keine Informationen zu der im Rechner installierten Soundkarte, dem CD-ROM-Laufwerk oder der Maus vor. Wenn dies der Fall ist, sollten Sie sich an Ihren Hardware-Hersteller wenden, damit dieser die DOS-GERÄTETREIBER für Ihre Soundkarte, das CD-ROM-Laufwerk und die Maus installiert.

Um die erforderlichen Informationen zu finden, geben Sie folgende Zeile an der Eingabeaufforderung C: ein:

TYPE C:\AUTOEXEC.BAT oder TYPE C:\AUTOEXEC.DOS

Suchen Sie dann nach den folgenden Einträgen:

a.) Ihr DOS CD-ROM-TREIBER. Die Zeile sollte ungefähr so aussehen:

C:\XXXX\XXXX\MSCDEX.EXE /D:XXXXXX

Diese Zeile ist von PC zu PC verschieden, wobei die X-Platzhalter durch Einträge ersetzt werden, die speziell zu Ihrer Rechnerkonfiguration passen. Die Zeile beginnt jedoch immer mit C:\ oder LH und sollte den Programmnamen MSCDEX.EXE sowie den Parameter /D: zum Ende hin enthalten, wie im folgenden Beispiel:

C:\WINDOWS\COMMAND\MSCDEX.EXE /D:MSCD000 /M:10 /V

b.) Ihre DOS SOUNDKARTEN-TREIBER. Nachfolgend finden Sie ein Beispiel mit mehreren Zeilen. Nach diesen oder ähnlichen Zeilen müssen Sie suchen:

SET SOUND=C:\SB16

SET BLASTER=A220 I5 D1 H5 P330 T6

SET MIDI=SYNTH:1 MAP:E

C:\SB16\DIAGNOSE /S

C:\SB16\SB16SET /P /Q

c.) Ihre DOS MAUS-TREIBER. Nachfolgend finden Sie zwei Beispiele von Zeilen. Nach diesen oder ähnlichen Zeilen müssen Sie suchen:

C:\MOUSE\MOUSE.COM

oder

C:\MSINPUT\MOUSE\MOUSE.EXE

11. Sie sind nun in der Lage, eine Autoexec.bat-Datei auf Ihrer Boot-Diskette zu erstellen, indem Sie folgendes an der Eingabeaufforderung C: eingeben:

EDIT A:\AUTOEXEC.BAT gefolgt von Return

Wenn der blaue Editorbildschirm erscheint, geben Sie diese Zeilen ein:

@ECHO OFF

PROMPT=PG

PATH=C:\;C:\DOS;C:\WINDOWS

Bei einem Windows® 95-System verwenden Sie statt der vorherigen folgende Zeile:

PATH=C:\;C:\DOS;C:\WINDOWS\COMMAND

(Geben Sie hier die Informationen für Ihre Soundkarte ein.)

(Geben Sie hier die Informationen für Ihr CD-ROM-Laufwerk ein.)

(Geben Sie hier die Informationen für Ihre Maus ein.)

12. Speichern Sie diese Datei und verlassen Sie das Programm, indem Sie nacheinander folgende Tastenkombination und Tasten drücken:

ALT und **D**

X

J

Wichtig: Denken Sie daran, Ihren PC mit der Boot-Diskette zu starten, wenn Sie das Spiel installieren oder KKND starten wollen (siehe nächster Abschnitt).

Wie Sie Ihren Rechner mit Hilfe der Boot-Diskette starten:

1. Legen Sie Ihre Boot-Diskette in das Diskettenlaufwerk A: ein, und starten Sie dann Ihren Computer neu. Der Rechner bootet nun zur Eingabeaufforderung A:.

2. Geben Sie C: ein und drücken Sie Enter, um zur Festplatte zu wechseln.

Weitere Informationen entnehmen Sie bitte Ihrem DOS-Benutzerhandbuch.

So starten Sie Ihren Computer mit einer DOS-Bootdiskette:

1. Legen Sie die DOS-Bootdiskette in Laufwerk A: ein, und starten Sie Ihren Computer neu. Ihr Computer bootet nun zum A:\-Prompt.
2. Tippen Sie C: und drücken Sie **<ENTER>**, um zu Ihrer Festplatte zu wechseln.

Hinweis: Soll Ihr System wieder mit der normalen Speicherkonfiguration laufen, entfernen Sie einfach die DOS-Bootdiskette aus Laufwerk A: und starten den Computer neu.

Weitere Informationen über das Editieren Ihrer **CONFIG.SYS**- und **AUTOEXEC.BAT**-Dateien oder das Ändern der Start-Konfiguration finden Sie in Ihrem DOS-Handbuch.

TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG

Wenn Sie immer noch Probleme mit der Software haben, obwohl Sie ALLE Möglichkeiten ausprobiert haben, lesen Sie bitte den folgenden Abschnitt.

Wichtig: Bitte lesen Sie diesen Abschnitt, bevor Sie uns anrufen

Die heutigen PCs laufen mit einer Vielzahl von Hardware- und Software-Kombinationen. Die folgenden Informationen sollten Sie bei Ihrem PC-Hersteller erfragen oder in der entsprechenden Dokumentation nachlesen, **BEVOR** Sie unseren Technischen Kundendienst anrufen:

(Hinweis: Die Infos für die fettgedruckten Zeilen 3-5 können Sie direkt bei Ihrem PC-Hersteller erfragen.)

1 Die Fehlermeldung, die erschien, als das Problem auftrat.

2 Eine Liste der Spezifikationen Ihres Computers mit Geschwindigkeitsangaben für Ihre CPU und Ihr CD-ROM-Laufwerk sowie deren Typangaben, Soundkarten- und Grafikkarten-Typen, Größe des Arbeitsspeichers (RAM), Größe der Festplatte und freier Festplattenplatz; Betriebssystem z.B. Windows® 95, Windows 3.11 oder andere; die AUTOEXEC.BAT- und CONFIG.SYS-Systemdateien.

Siehe auch: Wie Sie die benötigten Informationen erhalten

Wenn Ihr Spiel nur unter Windows 3.1 oder Windows® 95 läuft, benötigen Sie die folgenden Informationen nicht. (Überprüfen Sie dies auf dem blauen Sku-Sticker auf der Verpackung.)

3 **Ihre Maus-Treiber-Zeile für die AUTOEXEC.BAT:** z.B.: C:\Mouse\Mouse.exe

4 **Ihre CD-ROM-Treiber-Zeile für die CONFIG.SYS:** z.B.: Device=C:\DRV\SBCD.SYS /D:MSCD0001

5 **Die Zeilen für die Soundkarte für AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS:** z.B.: Set Blaster=A220 I5 D1 H5 P330 T6, C:\SB16\SB16SET.EXE etc.

Wenn Sie die obenstehenden Informationen nicht finden, wenden Sie sich bitte an Ihren Händler oder Hersteller.

Mit diesen Informationen können Sie Ihren Computer korrekt konfigurieren. Electronic Arts hat eine Customer-Service-Abteilung mit Spezialisten, die Ihnen bei allen möglicherweise auftretenden Problemen gerne weiterhelfen. Dieser Kundendienst steht Ihnen während der üblichen Geschäftszeiten unter der Telefonnummer 0 24 08/9 40- 555 zur Verfügung. Sie können uns aber auch unter der folgenden Adresse schriftlich erreichen und die oben genannten Informationen mitschicken. Bitte geben Sie auch eine Telefonnummer an, unter der Sie tagsüber erreichbar sind.

Electronic Arts GmbH, Customer Service, Pascalstr. 6, 52076 Aachen

Wie Sie die benötigten Informationen erhalten

Windows® 95-Benutzer

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Symbol **Arbeitsplatz.**

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf **Eigenschaften**.

Der Bildschirm mit den allgemeinen Informationen zeigt Ihnen an, wieviel **RAM** zur Verfügung steht.

Klicken Sie auf **Geräte-Manager.**

Klicken Sie auf das '+'-Symbol des entsprechenden Gerätes, z.B: CD-ROM-Treiber, Grafikkarte, Sound-, Grafik- und Spiel-Controller. Klicken Sie auf Systemkomponenten, um den CPU-Typ zu erfahren, z.B.: Intel/Cyrix. Sie können dort die Geräte-Typen nachlesen.

Die Angabe zur Rechner-Geschwindigkeit finden Sie, wenn Sie den Computer neu starten und auf die linke obere Ecke Ihres Bildschirms schauen. Dort sollten Sie die Taktzahl Ihrer CPU finden, z.B. 166 MHz. Diese Zahl gibt die Prozessor-Geschwindigkeit an.

Suchen Sie nach Ihrem DOS-Maus-Treiber:

a) Klicken Sie auf **START.**

Bewegen Sie den Mauszeiger auf **Suchen** und klicken Sie auf **Dateien/Ordner**.

Vergrößern Sie das Fenster, indem Sie auf das quadratische Symbol rechts oben in der Ecke des Fensters klicken.

In das Feld **Namen** tippen Sie **Mouse.exe** ein und drücken dann Enter.

Sollte nichts auf dem Bildschirm erscheinen, tippen Sie bitte **Mouse.com** ein.

Wenn Sie eine dieser Dateien aufgelistet haben, schreiben Sie die Zeilen für die Maus auf, z.B.: C:\mouse\mouse und notieren Sie sich die Details, die Sie in den Spalten **Ordner** und **Name** finden.

Wenn keine der Dateien aufgelistet ist, sollten Sie sich an Microsoft wenden und die aktuellsten Microsoft-DOS-Treiber anfordern

Doppelklicken Sie auf das Symbol **Arbeitsplatz**, klicken Sie dann auf das quadratische Symbol, um das Fenster zu vergrößern.

Ein Linksklick auf das Symbol der Festplatte (C:) zeigt Ihnen rechts unten an, wieviel Kapazität Ihrem System zur Verfügung steht.

Klicken Sie auf **START**, wählen Sie **Programme** und dann **MS-DOS-Eingabeaufforderung.**

Im MS-DOS-Modus tippen Sie **CD** und drücken Enter. Tippen Sie dann **Type Autoexec.bat | more** und drücken Sie Enter. Gehen Sie genauso für die **CONFIG.SYS**-Datei vor.

Fahren Sie mit Punkt 3 unter Technische Unterstützung fort.

Windows 3.1-Benutzer und andere

1. Beenden Sie Windows zum DOS-Prompt.
2. Tippen Sie **MEM** und überprüfen Sie, wieviel XMS-Speicher insgesamt für Ihren Arbeitsspeicher zur Verfügung steht.
3. Tippen Sie **MSD** und drücken Sie **Enter**, um zu Microsoft Diagnostics zu gelangen.

4. Klicken Sie auf **Mouse,** um die Treiber-Version und den Hersteller zu erfahren.
5. Klicken Sie auf **Video,** um den Hersteller und die Version der VESA-Treiber herauszufinden.
6. Klicken Sie auf **Disk Drives** und scrollen Sie an das Ende der Liste für die MSCDEX-Version, die Gesamtkapazität auf der Festplatte und den momentan belegten Speicherplatz. Suchen Sie die **OS**-Versionsnummer und schreiben Sie sie auf.
7. Die Angabe zur Rechner-Geschwindigkeit finden Sie, wenn Sie den Computer neu starten und auf die linke obere Ecke Ihres Bildschirms schauen. Dort sollten Sie die Taktzahl Ihrer CPU finden, z.B. 166 MHz. Diese Zahl gibt die Prozessor-Geschwindigkeit an. Wenden Sie sich an den Hersteller oder lesen Sie in der Dokumentation zu Ihrem PC nach, um den Rechner-Typ zu erfahren, z.B. Intel oder Cyrix, sowie Details zu Ihrem CD-Rom-Laufwerk.
8. Wenden Sie sich an Ihren Hersteller oder lesen Sie in Ihrer Dokumentation nach, um die genaue Bezeichnung Ihrer Soundkarte herauszufinden, z.B.: Sound Blaster AWE32.
9. Doppelklicken Sie auf die linke obere Box auf dem Bildschirm, um zu DOS zurückzukehren.
10. Im MS-DOS-Modus tippen Sie **CD** und Enter. Tippen Sie jetzt **Type Autoexec.bat** und drücken Sie dann Enter. Gehen Sie genauso für die **CONFIG.SYS**-Datei vor. Fahren Sie mit Punkt 3 unter Technische Unterstützung fort.

SO ERREICHEN SIE UNS ONLINE:

WORLD WIDE WEB: http://www.ea.com

FTP: Access our FTP Site at ftp.ea.com

COMPUSERVE: Game Publishers Forum A (GO GAMEPUB)

Oder schicken Sie ein E-mail an desupport@ea.com

©1997 Beam Software Pty. Ltd. , KRUSH, KILL 'N' DESTROY, das KKND-Logo, und das Beam Software-Logo sind Warenzeichen von Beam Software. Melbourne House ist ein Warenzeichen von Melbourne House. Idee und Programmierung von Beam Software Pty. Ltd. Alle in diesem Spiel verwendeten Logos unterliegen den geschützten Urheberrechten Ihrer Eigentümer. Videobeam™ ist ein Warenzeichen von Beam Software. Die Soundtreiber sind urheberrechtlich geschütztes Eigentum von HMI Inc. Auszüge © 1993-1996, Acitech Software. Alle Rechte vorbehalten. Vermarktung und Vertrieb durch Electronic Arts. Electronic Arts und das Electronic-Arts-Logo sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder in anderen Ländern. Pentium, Windows und Microsoft beziehungsweise ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder in anderen Ländern. Alle weiteren Warenzeichen oder eingetragenen Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Company. IBM ist ein eingetragenes Warenzeichen von International Business Machines Corporation.

MITARBEITER

MELBOURNE HOUSE

Verleger:	Alfred Milgrom
Ausführender Produzent:	Adam Lancman
Produzent:	David Giles
Co-Produzent:	Justin Halliday
Technische Leitung:	Andrew Carter
Programmierer:	Paul Baulch, Toby Charlton, Shane Lontis, Dave Moore, Andrew Scott
Programmierer der Gegner-KI:	Paul Baulch
Netzwerk-Programmierung:	Jef Kamenek, Ian Tran
Design:	Shane Collier, David Giles
Sprite-Design:	Daniel Tonkin
Hintergrunddesign:	John Tsiglev
Design der Aufbauten:	Damian Borg

Filmisches Design:	Damian Borg, Daniel Tonkin
Zusätzliche künstlerische Gestaltung:	Paul Baulch, Tim Bos, Toby Charlton, Craig Duturbure
Missionsdesign:	Justin Halliday, Ian Malcolm, Brian Uniacke, Daniel Walker
Videodrehbuch:	Craig Duturbure
Testleitung:	Andrew Buttery, Shane Collier
Qualitätssicherung:	Glen Horrigan, Gary Ireland, Leigh Reynolds
Handbuchtext und -layout:	Craig Duturbure,
Koordination Lokalisierung:	Ben Palmer
Technische Unterstützung	Adrian Thewlis, Brian Post
Musik und Sound:	Gavin Parker, Marshall Parker
On-line-Schnitt:	Digiline

Electronic Arts Australien

Ausführender Produzent:	George Fidler
Produktmanager:	Darren MacBeth
Co-Produzent:	Michael de Plater

Electronic Arts Europa

Produktmarketing Europa:	Darryl Still
Produzent Europa:	David Burton
Europäische Dokumentation:	Rich Johnston
Deutsche Übersetzung:	Thomas Holle, Bettina Klos, Dagmar Geller
Verpackungsdesign:	James Nolan
Modellbauer:	Justin Illusions
Lokalisierungsmanagerin:	Dom Goy
Verpackungs- und Dokumentationslayout:	Anita K. Legg
Materialplanung:	Joanne Randall
Qualitätssicherung:	Simon Romans

December Films

Produzent/Regisseur:	Stuart Menzies
Bild:	David Stevens
Künstlerische Leitung:	Georgina Campbell
Kamera-/Soundassistent:	Andrew Butt
Beleuchtungselektriker:	Jimmy Hunt
Make Up:	Nic Dorning
Garderobe:	Rose Chong
Casting:	Chameleon
"Make Up"-Assistentin:	Anne Maree Holley
"Make Up"-Bereitschaft:	Fiona Munday
Produktionskoordination:	Georgia Cordukes
Bauten:	Illusions Studios

Darsteller

Häuptling:	Kirk Alexander
General:	Matthew King
Hexe:	Linda Ross
Kundschafter:	Christopher Schlusser
Hintergrundstimmen:	Greg Fleet, Matthew King, Michael Scott

Verpackung

Künstlerisches Verpackungsdesign: Damian Borg, Daniel Tonkin

Verpackungsdesign: Brass Tacks

HINWEIS

ELECTRONIC ARTS BEHÄLT SICH DAS RECHT VOR, JEDERZEIT UND OHNE VORHERIGE ANKÜNDIGUNG VERBESSERUNGEN UND ÄNDERUNGEN AN DEM HIER BESCHRIEBENEN PRODUKT VORZUNEHMEN.

DAS VORLIEGENDE HANDBUCH UND DIE DARIN BESCHRIEBENE SOFTWARE UNTERSTEHEN DEM URHEBERRECHT. ALLE RECHTE BLEIBEN VORBEHALTEN. DAS HANDBUCH DARF WEDER GANZ NOCH AUSZUGSWEISE KOPIERT, VERVIELFÄLTIGT, IN ANDERE SPRACHEN ÜBERSETZT ODER IN ELEKTRONISCHE ODER MASCHINENLESBARE FORM GEBRACHT WERDEN, ES SEI DENN, ES WURDE VORHER DIE AUSDRÜCKLICHE, SCHRIFTLICHE GENEHMIGUNG VON ELECTRONIC ARTS LIMITED, PO BOX 835, SLOUGH, BERKS. SL3 8XU, ENGLAND, EINGEHOLT.

ELECTRONIC ARTS ÜBERNIMMT KEINERLEI VERANTWORTUNG, WEDER AUSDRÜCKLICHER NOCH STILLSCHWEIGENDER ART, IN BEZUG AUF DIESES HANDBUCH, SEINE QUALITÄT ODER VERWENDBARKEIT ODER SEINE EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK. DAS HANDBUCH WIRD "IN DER VORLIEGENDEN FORM" GELIEFERT. ELECTRONIC ARTS ÜBERNIMMT BESTIMMTE BESCHRÄNKTE VERPFLICHTUNGEN IN BEZUG AUF DIE SOFTWARE UND DIE DATENTRÄGER. HIERZU WIRD AUF DIE BESCHRÄNKTE GARANTIE VERWIESEN.

Eingeschränkte Garantie

Electronic Arts erteilt dem ursprünglichen Käufer dieses Computer-Software-Produkts eine für 90 Tage ab Verkaufsdatum geltende Garantie, daß der Datenträger, auf dem das Software-Programm gespeichert ist, keine Mängel an Material und Verarbeitung aufweist. Sollten also während dieser Zeit Mängel an dem Datenträger auftauchen, tauschen Sie das Software-Programm bitte bei dem Händler um, bei dem Sie es gekauft haben. Diese Garantie gilt nicht für Datenträger, die unsachgemäßem oder übermäßigem Gebrauch oder Beschädigungen ausgesetzt waren.

Rücksendung nach Ablauf der Garantiefrist

Um nach Ablauf der Garantiefrist in den Genuß einer Ersatzlieferung zu kommen, senden Sie die Original-CD an Electronic Arts GmbH. Bitte legen Sie eine kurze Beschreibung des Defekts bei, einen Euroscheck über 20,- DM, und vermerken Sie Ihren Namen, Ihre Anschrift sowie eine Telefonnummer, unter der Sie tagsüber erreichbar sind.

Electronic Arts GmbH, Customer Service, Pascalstr. 6, 52076 Aachen

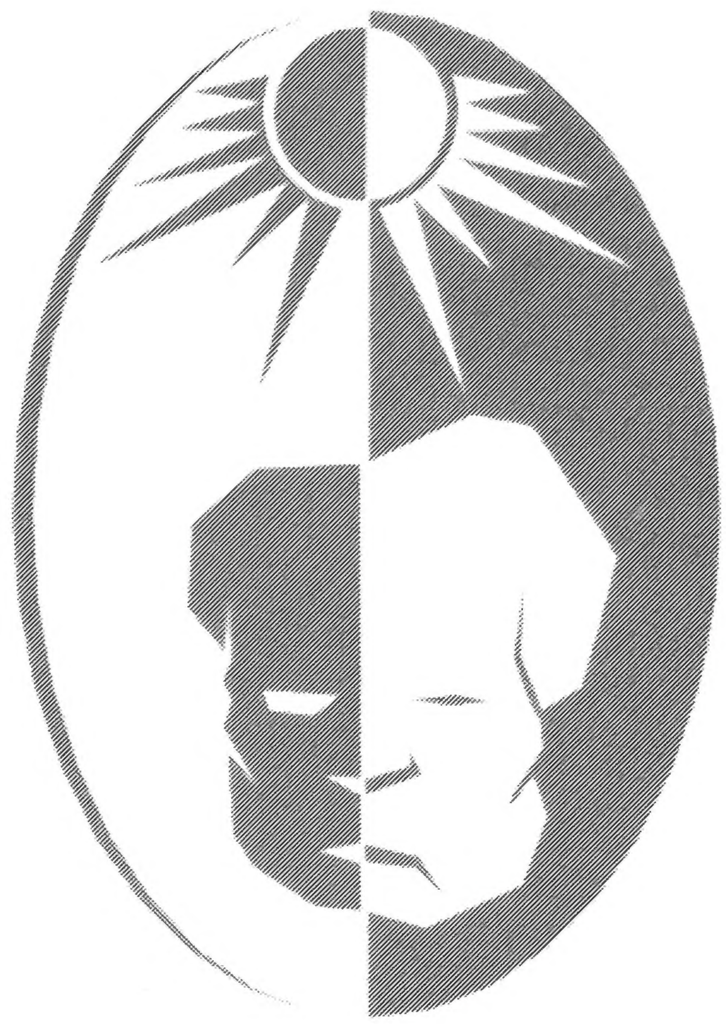
Sollten Sie noch Fragen haben, können Sie uns während unserer Geschäftszeiten unter folgender Telefonnummer erreichen: 0 24 08/9 40 - 5 55.

DIE LETZTE SEITE

DIES IST DIE LETZTE SEITE.

LEGEN SIE LOS MIT KKND.

WORAUF WARTEN SIE NOCH?



Vertrieb durch:

ELECTRONIC ARTS®

Electronic Arts GmbH
Pascalstr. 6
52076 Aachen
GERMANY